

Nº 138 février 2004

LE TUEUR À GAGES SE CONFESSE

### RAZ-DE-MARÉE JAPONAIS Biohazard Outbreak (PS2)

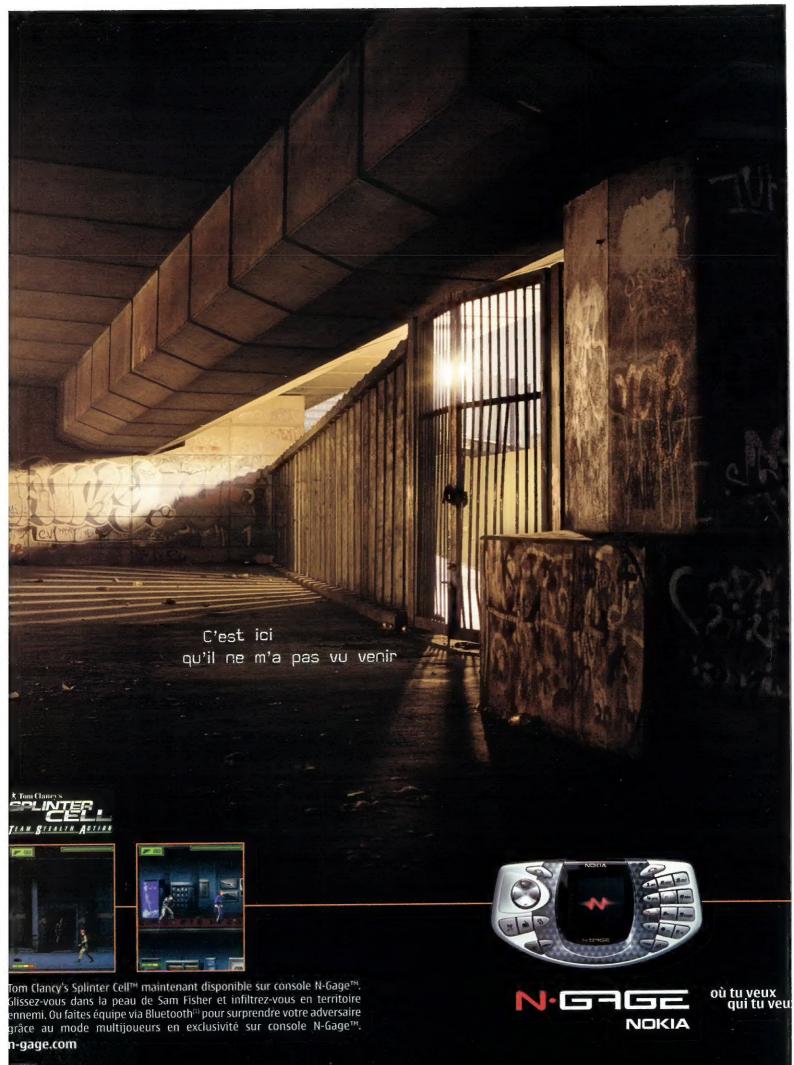
Donkey Konga (GC) Naruto 2 (GC) Front Mission 4 (PS2) SNK vs Capcom (NG) Winning Eleven Tactics (PS2) O·to·gi 2 (Xbox)...

ET PARCE QUE ÇA FAIT PLAISIR Du nouveau sur Final Fantasy XII Les premières images de Silent Hill 4 Jeu vidéo : de l'art ou du cochon ? Metal Gear Solid The Twin Snakes débarque Premiers tours de piste sur Race Driver 2 Nuits blanches sur FFXI Online Chantez avec un ours



D N S O I





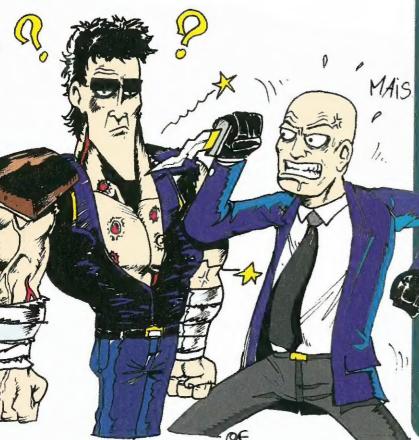
2+ gameloft

### Tendance

c'est le Fleuriste CHEF!







oilă, ça recommence. Le gentilhomme célibataire, ou l'illustration parlaite de la taiblesse humaine. J'assiste à l'instant à la première du Tournez manège nouvelle génération. On leur a dit qu'il était beau, riche, tendre et généreux : une pièce unique. On le leur a répété et elles y ont pensé, peut-être cru. Le libre arbitre, la liberté de penser dressent alors les réticences en remparts. Mais le conditionnement n'en a que faire, toutes succombent, à la première rencontre, au rêve qui leur a été promis. Les plus farouches en tremblent au moment du verdict, toutes fébriles. Lui, gentleman par essence et d'une pureté « avérée », est un homme moderne. La plastique des divines créatures en couverture des magazines ne lui fait plus tourner la tête. Il les voit partout et elles l'entourent. Lui est là pour la chercher, elle, sa moitié idéale. Lui, le même, qui, malgré une sollicitude et une sensibilité affichées, choisit celles aux gros nénés. Cela pourrait ressembler à une fable,

c'est une triste réalité. Face au martelage, à la propagande, nous faiblissons. Le conditionnement, qu'il soit volontaire ou non, nous prépare et guide nos choix. Cinéma, télévision, littérature ; qu'elle soit fiction ou fait divers, l'intrigue doublée de décès attire. Le jeu vidéo, c'est quasiment 1 jeu sur 2 qui fait étalage d'armes à feu et de violence. C'est un personnage fictif sur une jaquette, arme à la main, 1 jeu sur 2. Et on en redemande. Mon agacement ne vient pas du propos tenu, mais de sa fréquence. Encore un gun en couverture, je suis faible. C'est vrai. C'est l'étincelle qui interpelle, l'explosion qui fascine, la destruction qui récompense. Mais sommes-nous condamnés à guerroyer, battre et exécuter le restant de nos vies de joueurs ? L'épée retrouve son fourreau le temps venu. Méditons... et attendons Hitman Contracts...

Teckos

### UIIII EIII

Chapeau n.m. - 1) Coiffure

de forme le plus souvent

rigide (oppose à bonnet,

in ffe). FAM. Bitos, galurin.

Partie supérieure d'un

hampignon. Chapeau

nois instrument

a percussion formé d'un

cône métallique garni de

clochettes. 2) Texte court

qui surmonte et présente

le titre). Chapeau d'un

article de journal.

### NEWS JAPON



News (du français nouveauté), n.f. - Caractère de ce qui est nouveau, chose nouvelle. Japon, n.m. (en jap. Nihon).

- Pays d'Asie (Extrême-Orient), baigné à l'O. par la mer du Japon, à l'E. par l'océan Pacifique et formé par un chapelet d'îles et d'îlots, orienté S.-O.-N.-E, et s'étendant sur env. 2500 km. 370 000 km². 127 860 000 hab.

### DOSSIER



Dossier, n.m. - 1) Partie d'un siège sur laquelle on appuie le dos. 2) Ensemble des pièces relatives à une affaire et placées dans une chemise. Constituer, établir un dossier. Dépouiller, étudier, examiner un dossier. La pochette, la chemise qui contient ces pièces. Ouvrir, fermer un dossier: s'occuper d'une affaire, la classer.

### REPORTAGE



Reportage, n.m. - Œuvre d'un journaliste qui témoigne de ce qu'il a vu et entendu. Faire un reportage sur le Burundi. Reportage photographique, filmé, télévisé, radiodiffusé. Reportage publicitaire. « Il pouvait trouver à Oran la matière d'un reportage intéressant. « (Camus)

50

### AVANT-PREMIÈRES





Avant-première, n.f. - 1) Réunion d'information pour présenter une pièce, un film, une exposition, avant la présentatio au public, l'ouverture. Des avant-premières. - Article publié par un journaliste convié à cette réunion. 2) En avant-première : Avant la présentation officielle, publique. Projeter un film en avant-première.

# Joypad est édite par Future France S.A.S. au capital de 3 995 378 euros, Immatricolée au RCS de Nanterre B. 388, 330-417. Siège social - 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret Tel - 101 4 12 7 38 39. Fax., 01 41 27 38 39. Fax., 01 41 27 38 39. Frésidente directrice generale et représentante légale : Saghi Zarmi Directrice générale - Finances et administration - Jane Wray, Principal actionnaire: Future Holdings Limited 2002 Directrice de la publication - Saghi Zarmi Oirecteur d'addition : Xavier Levy Directrice marketing et commercial : Saghi Zarmi Directeur commercial publicite : Jerôme Adam

Tous droits de reproduction réservés Commos de patricia - 020 (K732) Numéro ISSN en cours

Prix au numéro : 5,50 euros Date de parution : 24 janvie Dépôt légal à parution

### ABONNEMENTS Abonnements France au 03 28 38 52 39

Abonnements Fren Tarifs 1 an : 11 humeros France : 39,90 euros Tarif etranger au 03 28 38 52 39 abonnementsjoypad@cba.fr

VENTE AU NUMERO Anciens numeros: 03 28 38 52 39

REDACTION
Redacteur en chef : Teck Hao Tea (Tockos)
Cher's de rubrique : Angel Davila (Angel)
et Julien Hubert (Julio)
Secretaire de redaction :
Gristian is Aurupt His
11 redacteur graphists : Federic Thibault
turn graphs : Federic Thibault
cornecteur photos : Stephane Leclercq

Ont participe à ce numero.
Shartian Principe. 2. 100 Bin.
Cleire (maquette), Yamina Djanr (SR).
Tristan Ductureau (Tristan), Eric Ferrand (Illustration), Anaud Frey (Arrossan), Mathieu Ghorbani (Blutch, Richard Homes, (Spv), Gianni Moligaro (Pume), Karine Xibi voca (B.).
Kim-Long Tran (Keem Kong) et Gilles Viellard (maquette).

101 l02, ad Jas Janes 92300 Levaliors Perret Tél.: 01 41 27 38 38 Fax: 01 41 27 64 85

PUBLICITÉ Directeur commercial publicité Jérôme Adam

Télématique 3615 Joypad Centre serveur : Nudge

de navigation. Le a contribué à faire de l'des groupes de presso st la plus forte dans e Network PLC publie nes en e et aux Etats s réseaux galernent ans 23 pays

### LEGALY OF KAIR FIANCE

n.m. - 1) VX. Petit livre. - SPÉCIALT. Catalogue explicatif. Le livret d'une exposition. 2) Petit registre. Livret militaire individuel, reproduisant les indications contenues au registre matricule. COUR. Livret de famille, remis aux époux lors de la célébration de mariage. - Livret scolaire: Carnet de notes scolaires et d'appréciation des professeurs.

Booklet (du français livret)



### JOYPAD 138 FÉVRIER 2004

### zooms



### 69

Zoom, n.m. - ANGLIC. Effet d'éloignements ou de rapprochements successifs obtenu par la variété des plans, avec un objectif à focale variable. APPOS. Effet zoom, au cinéma. - PAR EXT. L'objectif qui permet cette fonction. Prendre des photos au zoom. FIG. Zoom sur les nouveautés (cf. gros plan\* sur...).

### ESTS



### 97

Test, n.m. - ANGLIC. Procédé d'évaluation des caractéristiques d'une substance, d'un corps, d'un organisme ou d'une fonction. - TECHN. Essai partiel de fonctionnement, STATIST. Épreuve de validité.

1) Test (psychologique) : Épreuve, impliquant une tâche à remplir avec une technique d'évaluation précise. Examen, contrôle périodique.

### DIE PECE



### 124

Côté, n.m. - 1) Région des côtes (de l'aisselle à la hanche). Recevoir un coup dans le côté. « Il a deux trous rouges au côté droit. » (Rimbaud). Point\* de côté. La partie droite ou gauche de tout le corps. Se coucher sur le côté. (...) Pécé, n.m. - INFORM. Machine électronique de traitement numérique de l'information, exécutant à grande vitesse les instructions d'un programme enregistré.

### Hot! Hot! Hot! Hot!

Hot, adj. inv. - Ce dit du jazz joué avec force, avec un rythme violent, « échauffé » (opposé à cool) Style hot. Il « siffle un air hot » (Queneau). - N.m. Le hot. À ne pas confondre avec Hotte, n.f. - hote XIII\*; frq. °hotta -1) Grand panier ou cuve, qu'on porte sur le dos au moyen de bretelles (ou brassières). Hotte de vendangeur, pour le transport des raisins du lieu de cueillette aux bennes. En pages 23 et 60.





### PlayStation 2

Arc : Le Clan des Deimos (test)	11
Biohazard Outbreak (zoom)	70
Bujingai (zoom)	92
Dance Europe (test)	12.
Densha de Go ! Tokyo Kyukou Hen (zoom)	95
Downhill Domination (test)	120
EverQuest Online Adventures (test)	11:
Front Mission 4 (zoom)	76
Full Metal Alchemist (zoom)	86
Goblin Commander (test)	114
Hudson Selection (zoom)	94
Hyper Street Fighter II (zoom)	84
I-Ninja (test)	108
Ichigeki Sachu Hoihoi-San (zoom)	94
J.League Winning Eleven Tactics (zoom)	75
Kaan Barbarian's Blade (fest)	123
Karaoke Revolution (zoom)	94
Kuma Uta (zoom)	90
Legacy of Kain: Defiance (test)	100
Love Ping Pong (zoom)	95
Maximo vs Army of Zin (test)	116
Mojo ! (test)	123
One Piece: Grand Battle 3 (zoom)	85
Sonic Heroes (fest)	110
Whiplash (test)	106

### fizme/alu

Donkey Konga (zoom)	74
Gotcha Force (test)	123
Hudson Selection (zoom)	94
Naruto: Gekitou Ninja Taisen 2 (zoom)	89

### Xbm

Rogue Ops (test)	104
O•to•Gi: Hyakki Toubatsu Emaki (zoom)	82
Sonic Heroes (test)	110
Terminator 3:	
Le Soulèvement des Machines (test)	123

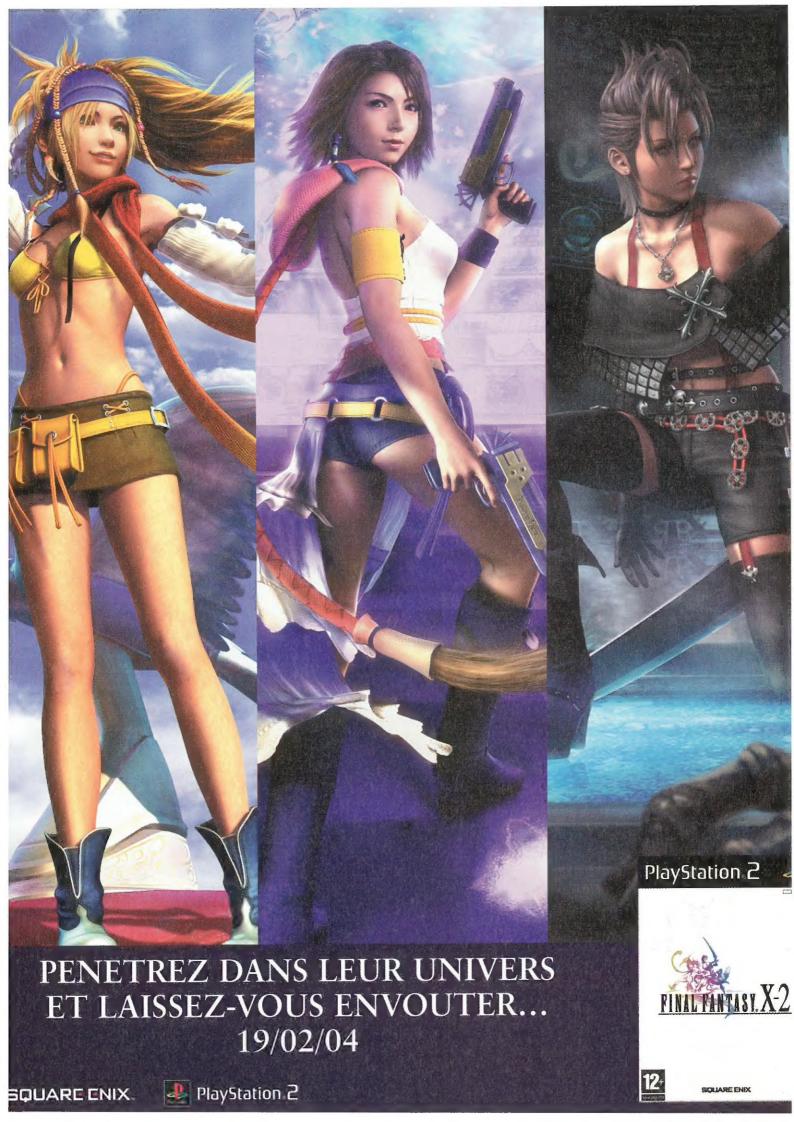
### iame Boy Advance

Armed & Dangerous (test)

007 Quitte ou Double (test)	122
Ashita no Joe (zoom)	95
Astro Boy Tetsuwan Atomu (zoom)	80
Bokujou Monogatari (zoom)	95
Rockman EXE 4 Tournament:	
Blue Moon & Red Sun (zoom)	95
Sonic Battle (test)	123

### Veo Geo

SNK vs Capcom (zoom) 88



# Tours Its SUTIFS OF GES PROGRAMS MISS

Bonjour les amis ! Durant toutes ces années, je me suis souvent imaginé en train d'écrire mon dernier article. Ben voilà, paf, je suis en plein dedans. J'aurais voulu sortir par la grande porte en vous annonçant une myriade de news fantastiques et de jeux qui déchirent, mais non, même pas. Au lieu de ça, je me vois dans l'obligation de broder le texte pour camoufler la pauvreté d'actu qui accompagne habituellement le mois de février. Monde de merde ! Côté reportage, il n'y a pas grand-chose hormis Race Driver 2, concocté par mon frère spirituel, Julo, qui a dû abandonner sa magnifique Elena une journée entière pour visiter la ferme Codemasters. À tel point que, pour la première fois depuis des années, la douce et extraordinaire Karine a pu rester chez elle un mois entier et rentabiliser le loyer

de son appart. Heuuuuuu... en se creusant bien le cervelet, on trouve toutefois les premières infos sur The Getaway 2, des nouvelles photos de Dark Alliance II et de Riding Spirits II. Argh, que des suites, bonjour la créativité! Heureusement que pendant ce temps, les Japonais se la donnent grave. Square dévoile de nouveaux éléments sur FFXII, l'adaptation de Ghost in the Shell pointe le bout de son nez, Tekki Taisen et son paddle de l'enfer font parler d'eux et les Pokémon sont encore dans la place. Sans oublier bien sûr l'avant-première de Metal Gear Solid The Twin Snakes, de mon pote Gollum, qui baboule sévère. Ouf, il y a de quoi faire en fin de compte. Gégé, la secrétaire de rédaction de l'extrême, aura eu du pain sur la planche. L'honneur est sauf, je peux partir la tête haute!

.hack Infection (PS2)	30	
Baldur's Gate: Bark Alliance II (PS2, Xbox)	38	
Final Fantasy XII (PS2)	10	
Forbidden Siren (PS2)	22	1
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex (PS2)	14	
Riding Spirits II (PS2)	32	
 Silent Hill 4: The Room	23	
Singstar Pop (PS2)	34	
Tekki Taisen (Xbox)	16	
The Getaway 2 [PS2]	26	





J'espère que vous avez passé de très bonnes fêtes de fin d'année. Au Japon, comme tous les ans, le passage à la nouvelle année ne s'est pas fait sans un show télévisuel sans précédent. L'année dernière, nous avons pu assister à des combats opposant des catcheurs à des lutteurs de K1. Cette année, c'est le « blanka-esque » Bob Sapp qui a affronté le dieu vivant Akebono, sumotori ultra connu, érigé au rang de yokozuna, le top du top! Un des meilleurs combattants du circuit K1 contre LE sumotori, une affiche de rêve. Hélas pour nos amis les Japonais, Akebono et ses 220 kilos n'a tenu que 2 minutes 52 face à un Bob Sapp déchaîné. À l'issue du combat, ce n'est ni plus ni moins Mike Tyson qui a décla-

ré ne pas craindre un combat contre le vainqueur de cette rencontre! L'audimat va encore exploser. Tout comme notre tirelire, qui cette année va en prendre un sacré coup. Allez, au hasard, FFXII, GT4 MGS3, Dragon Quest V.

Biohazard 4... Sans compter la tonne de jeux encore non annoncés officiellement. Le nouveau Zelda sur GC qui ▲ Dutre une

croix directionnelle

peu convaincante,

les houtons Start

et Reset sont espacés de deux millimètres.

à de meilleurs designs.

Nintendo nous a habitués

➤ Voici les cartes avec

les codes permettant

de transférer des jeux

entre le iQue Depot

et la cartouche.

sera dévoilé à l'E3, DOA4 qui sera présenté au TGS et PLEIN de bonnes surprises à venir, chez Square Enix et Sega (un indice, c'est l'année du singe...] notamment. Comptez sur nous pour vous tenir au courant, et bonne année!

Arnosan

Made in Japan



Une fois n'est pas coutume, c'est en Chine que le père Noël a décidé de passer avec son traîneau avant de m'apporter un cadeau. Non, ce n'est pas le dernier portable qui fait four à microondes ou encore le set de couteaux du maître des nems, mais la dernière console Nintendo en date! Voici tout ce qu'elle a dans le ventre.

> Super Mario 64, du pur bonheur. Il fut un temps Nintendo savait faire des Mario en 3D.



### ntendo



Machine : iQue Sortie en Chine : Disponible Sortie en Europe : Jamais



Satoru lwata l'avait annoncé lors de la première journée du TGS (voir news Joypad 135). Nintendo se lance sur le marché chinois ! Quelques mois se sont écoulés et voilà, la fameuse iQue est disponible depuis le 21 novembre dernier en Chine. What's in the box ? La console-manette, un câble vidéo/alimentation qu'il faudra brancher (sur la télé et le secteur), une petite car-

touche détachable (qui s'enfonce sous la manette et permet de transférer les jeux) et divers docu-(notice et ments garantie). Pour environ 40 euros, vous pourrez acheter cette N64 « recarrossée ». L'iQue est vendue de base avec une version remasterisée de D' Mario. Si vous désirez jouer à



autre chose, il faudra trouver un iQue Depot (nom de la borne servant à transférer les jeux). Il en existe dans la plupart des grandes boutiques. Ensuite, movement environ 50 centimes d'euros, vous obtiendrez une carte à gratter. Une fois le code révélé, yous le rentrez dans la borne tout en insérant la fameuse cartouche détachable dont nous vous parlions auparavant. Une fois à la maison, vous enclenchez la cartouche dans la manette. Après dix à quinze secondes, le jeu sera ensuite à l'intérieur de l'iQue. Il se lancera presque instantanément lors de la deuxième utilisation. Au niveau du design, on ne peut pas dire que l'iQue soit une réussite. Ca ressemble très vulgairement à un pad N64 au niveau de la disposition des boutons, excepté le bouton « Z » qui se retrouve sous le bouton « L » en haut de la manette.



### - II v a quoi au menu ?

L'interface permet de choisir entre les jeux présents dans la bête et éventuellement de faire le ménage. Pour le moment, une dizaine de titres sont disponibles. On retiendra surtout Ocarina of Time, Starfox, Super Mario 64, Wave Race... Tous ces titres ayant bénéficié d'une localisation quasi intégrale, voix comprises pour Wave Race ou Starfox par exemple. Pour jouer à plusieurs, l'entreprise est périlleuse. Le premier joueur servant de serveur, les autres venant se greffer sur lui par l'intermédiaire d'un adaptateur vendu séparément. Nintendo a mis 1 million d'iQue sur le marché chinois. Il y a très peu de chances (aucune ?) de voir un jour débarquer la bête en Europe. Cette dernière fera au moins à n'en pas douter le bonheur des collectionneurs!

Made

in

Japan

Selon le type de « Legs » que vous choisissez pour votre Wanzer, votre rapidité de déplacement ou à atteindre des endroits élevés variera.





Le bazooka est l'arme idéale pour faire le ménage Il vous faudra cependant pas mal d'expérience pour le manier correctement et infliger un maximum de dégâts.

On peut dire que les gens du studio 6 bossent d'arrachepied. Après Front Mission 4 (testé en Zoom dans ce numéro page 76), les équipes de Toshiro Tsuchida planchent sur un opus « online » de cette excellente série, Front Mission Online (titre encore provisoire) se déroulera pendant les affrontements de la deuxième guerre de l'île d'Huffman, à la fin du XXIº siècle. Quelles troupes rejoindrez-vous ? Celles de l'U.S.N. ou de l'O.C.U. ? Le moteur graphique sera celui de Front Mission 4. La configuration des Wanzer semblera également bien familière aux fans de la série : réglages à la limite de l'autisme, choix du blindage et des armes... Petite nouveauté, la vitesse de votre Wanzer apparaîtra en permanence à l'écran. Les musiques ont été confiées au très prometteur Hidenori Iwasaki, qui a déjà signé, entre autres, les partitions de FM4 et les arrangements de FF Crystal Chronicles. Front Mission Online sera le deuxième jeu PlayOnline après FFXI et sortira comme ce dernier sur PC et PS2. La première phase de test de ce MMOSTRPG (!!!) est annoncée pour le printemps, uniquement au Japon.

Éditeur : Square Enix • Machine : PS2

Sortie au Japon : Fin 2004 Sortie en Europe : N.C.



Le radar en bas à gauche permet de déterminer l'appartenance des Wanzer environnants, Ici, pas un ennemi en vue



Ce Wanzer est équipé de lancegrenades. ldéal pour balayer un large rayon en une seule attaque. Les dégâts sont en revanche olus limitės par rapport à une arme classique dans la majorité des situations

### Star Ocean 3 Director's Cut



Après une première sortie l'année dernière ternie par la présence d'un bug qui faisait planter les premières séries de PS2, Star Ocean 3 ressort sous l'appellation « Director's Cut ». Au menu de cette version : plus aucun bug, de nouveaux persos et de nouveaux embranchements scénaristiques... Que du bonheur! La principale nouveauté étant la présence d'un mode « Versus » dans leguel vous pourrez affronter vos camarades de jeu en formant une équipe de trois persos. La difficulté du jeu a également été ajustée afin de le rendre plus accessible. L'équipe de Yamagishi san avait dû faire



Les attaques spéciales sont un véritable régai pour les pupilles. Il suffit de jeter un coup d'œil à ce « Vertical Air Raid » pour s'en convaincre.

quelques concessions lors de la sortie de la première version, mais cette fois-ci, ils se sont lâchés sur deux DVD (au lieu de l'unique DVD qui constituait la première édition) ! Si Star Ocean devait sortir en Europe, c'est sans doute de cette édition que nous hériterions. Il ne reste plus qu'à croiser les doigts pour que cette petite merveille pointe le bout de ses octets dans notre verte contrée.

Éditeur : Square Enix • Machine : PlayStation 2 Sortie au Japon : 22 janvier 2004 Sortie en Europe : N.C.





Les combats en mode Versus seront le prétexte à des affrontements à trois contre trois. Il va falloir la jouer fine et tactique pour en sortir vainqueur.







Un des moments les plus mémorables des CG de FFXII sera sans doute les affrontements entre les différentes armées. Un vrai déluge visuel !





Balflear fera profiter Vaan de sa grande expérience en lui prodiguant de nombreux conseils



Baiflear demande à Fran si elle ressent le « Mist » Mais qu'est-ce donc ? Encore un des nombreux mystères de FFXII



Nos trois héros se trouvent face à un dinosaure gigantesque. Remarquez que Balflear utilise un fusil et Fren un arc pour

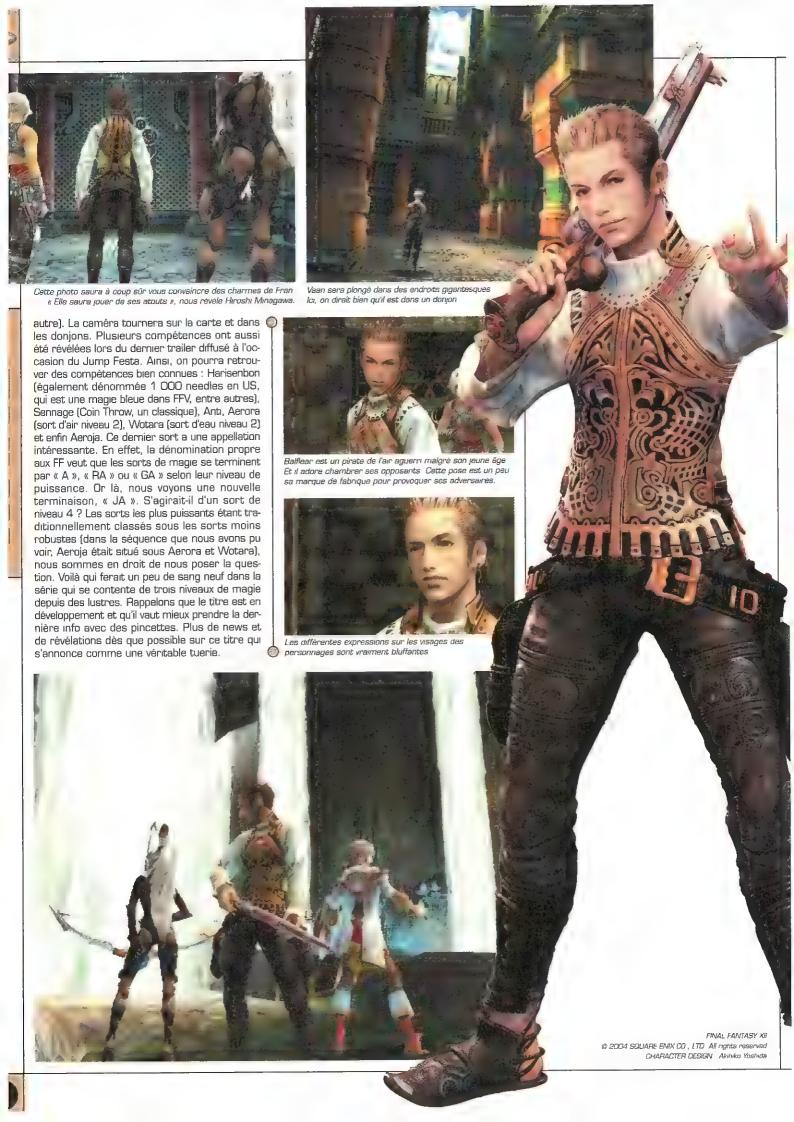
celle des Hume (les humains) Pour compléter le 🔘 fusil, mais « il se peut qu'il puisse utiliser d'autres 🍥 tableau, elle s'occupe aussi de la maintenance du vaisseau de Balflear. Ce jeune Hume de 22 ans a la réputation d'être un « voleur chevaleresque ». Sa cible préférée ? Les gens opulents et tape-à-l'œil | Sans véritable famille ni port. d'attache, cet homme épris de liberté vole aux quatre coins de l'empire à bord de son vaisseau. Il fera régulièrement profiter nos deux héros de son expérience. Son arme de prédilection est le

armes », selon Hiroshi Minagawa, designer. Fran et Balflear ont une confiance aveugle l'un en l'autre, et ce malgré leur différence de race.

Voici, pêle-mêle, d'autres news. À la demande de Yasumi Matsuno, les persos se baladeront sur la carte avec leur arme à la main, comme dans

- 1

FFXI. Yasumi Matsuno étant un grand fan de ce FF (son perso est un magicien rouge pour la petite histoire). Il existe d'autres personnages principaux en plus de Fran et Balflear. Une partie des équipes de FFX et FFXI travaille actuellement sur FFXII afin de régler divers détails, au niveau de l'affichage et de la gestion des polygones notamment. Les cartes seront immenses, sans atteindre la taille de celles de FFXI (pas besoin de marcher deux heures pour aller d'un point à un



Quand le space-opera le plus démesuré rejoint les légendes les plus folles de l'antiquité, la BD se fait plus épique que le cinéma !

### 1E dERNIER tROYEN





Deux séries parallèles, deux éditions collector's limitées au premier tirage !

noir et blanc dans le Fléau des Dieux tome 4 par Mangin et Gailo.

Dans un cahier de 8 pages de 8D medités, vous découvrirez l'histoire des origine de la Rôme Galactique rendue célèbre par le Fléau des Dieux. Dessinée conjointement par les auteurs des deux series, ce bonus exceptionnel est disponible dans toutes les librairies des le 20 janvier 2004 en deux éditions en couleur dans le Dernier Troyen tome 1 par Mangin et Demarez, et en croque

HH HACEETE



### Made in Japan 🧶

Cela faisait un petit moment (bientôt sept ans) qu'aucun jeu n'était sorti autour de la licence Ghost in the Shell, le fabuleux anime de Mamoru Oshii, à qui l'on doit aussi Avalon et Patlabor 2. Sony a décidé de remédier à cela et a appelé les petits gars de Cavia à la rescousse!





Les fans de l'enime auront reconnu sans aucune difficulté Batou. Trois autres personnages viendront lui prêter main-forte.

# Stand Alone Complex

M

Éditeur : Sony C.E.J Machine : PlayStation 2 Sortie au Japon : 4 mars 2004 Sortie en Europe : N.C.

L'action se déroule en 2030 après J.-C. Dans un monde où l'informatique et les réseaux sont omniprésents, rien de plus normal de voir que de plus en plus de cyber criminels essaient d'exploiter les points faibles de ce gigantesque réseau. C'est pour traquer ces malfaiteurs qu'un escadron rattaché au 9° département de la sécurité publique a été appelé, plus connu sous le nom de « Koukaku Kidoutai ». Ce groupe d'intervention est constitué de 4 membres. Pour le moment, seuls deux d'entre eux ont été dévoilés. À la tête de cette équipe de choc nous retrouverons donc la charmante Motoko Kusanagi, qui sera épaulée par le très musclé Batou.

### Un peu d'action

Ghost in the Shell Stand Alone Complex s'inscrit dans la lignée directe de Cool Girls ou Kunoichi, à savoir un jeu de « action shooting adventure », rien que ça. Le panel de coups de chaque personnage a l'air très complet. Vous pourrez utiliser vos poings et vos pieds pour faire le ménage, rebondir sur les murs et utiliser trois types d'armes (lourdes, à courte et longue distance). Selon le perso que vous dirigerez, le gameplay variera. Ainsi, Batou fera un peu moins de cabrioles sur les murs, mais n'hésitera pas à tout exploser à l'écran pour se frayer





Motoko est une véritable pro du kung-fu. J'en connais un qui va avoir mal aux dents d'ici deux secondes !

un passage. Une bonne initiative pour briser la linéarité du gameplay inhérente à l'utilisation d'un seul perso. Pour ne rien gâcher, le jeu regorge de cinématiques de qualité, qui restent cohérentes avec l'image des persos de l'anime. Vous l'aurez com-



Que cela soit avec des armes ou à mains nues, Motoko Kusanagi est une véritable tigresse Mieux vaut la compter parmi ses amies

pris, tous les éléments sont théoriquement réunis pour nous faire oublier le simulateur de cafard du même nom sorti en 1997 sur PSone. On vous en reparle très bientôt.





### L'ADSL À CE PRIX LÀ, ÇA VA DÉCOIFFER.

Internet Haut Débit

512 kbp-

TELE2

24,95€

**WANADOO** 

34,90 r

ENGAGEMENT DUIN AN

Pily mensue TTC all 06/01/04 de l'aboi nement à l'offre TELE2 Internet 512k et à l'offre Wanadoo ronfait extense 512k nots firais de mise en servire (TELE2 169 e iros - W.AN.ADOO 160 curos indisacquisit on du modem et hors promotions Offre sans engagement de duren junit TELE2 et sous reserve diulo engagement d'un air pour WANADOO la actie dans les zones convertes par la technologie ADSI en France metropositaine et sous reserve di la engagement d'un air pour WANADOO la actie dans les zones convertes par la technologie ADSI en France metropositaine et sous reserve de la compatibilité de la lique anaiogique du cient. Den tsimaximaux de 512 kgos er voie descendante et de 128 kgos en voie ascendante.

DSL TELE2 INTERNET, c'est tous les avantages de l'ADSL associés à des tarifs qui font la renommée de TELE2 dusqu'à 10 fois plus rapide qu'une connexion classique – Disponibilité permanente de votre ligne téléphonique Modern à 29,95 € TTC \* Aucun engagement de durée + Frais de mise en service offerts \* Pas de frais de plation – Durée de connexion, volume d'envoi et de données illimités. Décidément, il est temps de passer pour la passer pass

: Inscription en ligne sur WWW.tele2.fr
ou au 0 805 04 11 52

TELE2. NOTERNOTE



ピガチュウミい

### on Fire Red et Leaf Green

Sortie au Japon : 29 janvier 2004

Sortie en Europe : N.C.



Nintendo avait annoncé lors du dernier TGS les sorties de Pokemon Fire Red et Leaf Green. Ces deux épisodes sont basés sur les versions Rouge et Verte de Pokémon sorties en leurs temps ancestraux sur GBC. Un peu de neuf, histoire d'essayer de faire passer la pilule. Les graphismes ont été un peu mis au goût du jour et rappellent ceux de Saphir et Rubis. En outre, le joueur pourra choisir cette fois-ci entre un garçon et une fille au début de l'aventure. La principale innovation vient de l'utilisation de l'adaptateur sans fil multijoueur qui sera commercialisé parallèlement à la sortie des deux titres. Une « union room » permettra même à plusieurs joueurs de se réunir, organiser des affrontements de Pokémon et même discuter, via une interface spécifique.

フシギダネ い 9

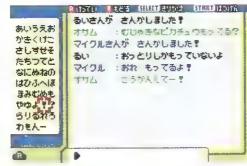
▶たたがう

ポケモン

28

1197

にける



Éditeur : Nintendo • Machine : Game Boy Advance

Une fois dans la « union room », vous pourrez accédei à une fonction « chat ». Cette dernière vous permettra de communiquer avec les joueurs environnants







Un index vous permettra de répertorier tous vos Pokémon lcı, les Pokemon qui se trouvent dans la forêt.



Tout comme les déplacements sur la carte, les combats ont

été mis au goût du jour Qui de Pikachu ou de Bulbizarre aura

Si le cœur vous en dit et que vous avez un peu de temps, confectionnez un emblème pour votre équipe

### Tekki Taise

On peut dire qu'Atsushi Inaba est un producteur complètement hors norme. Non content d'être le père de deux ovnis vidéoludiques, Viewtiful Joe et Gyakuten Saiban, ce saint homme est aussi à la tête du développement de Tekki, le simulateur de méchas vendu avec sa manette qui doit peser entre 300 et 400 kilos et vous met de suite dans la peau d'un pilote. Après avoir provoqué plusieurs tours de rein et des centaines de lumbagos à tous les heureux possesseurs de cette tuerie, voilà que notre homme remet ca cette année avec une version compatible Xbox Live. Tekki Taisen vous permettra de

tout blaster, mais cette fois-ci en équipe, et contre d'autres humains peut-être encore plus perfides que vous. Tekki Taisen (qui sera dénommé Steel Battalion: Line of Contact en dehors du Japon] sortira le 26 février prochain et sera vendu dans un pack comprenant la manette, Tekki premier du nom et l'opus online. Aucune annonce pour le moment en ce qui concerne la disponibilité de ce pack en Europe

Éditeur : Capcom • Machine : Xbox Sortie au Japon : 26 février 2004 Sortie en Europe : N.C.

Il faudra faire des choix cruciaux lors de l'équipement de votre robot. Puissance de feu, munitions et poids sont autent de facteurs à prendre en compte



Graphiquement, rien ou presque n'a évolue. Pas la peine de changer une équipe qui gagne :





# Wangan Midnight Maxi Boost

Rappelez-vous, c'était il y a deux ans. Namco tentait alors de lancer une nouvelle franchise de jeux de voiture, en concurrence directe avec Shutokou Battle ou encore Initial D. Tournant sur System 246 (une PS2 boostée destinée à l'arcade), le premier opus n'avait pas trouvé son public. Namco tente aujourd'hui de rectifier un peu le tir avec Wangan Midnight Maxi Boost (titre provisoire). Au menu des nouveautés, des graphismes revus à la hausse, et surtout un système de cartes comme Initial D pour sauvegarder son avancée et ses réglages. Hélas pour l'éditeur de Yokohama, le combat paraît bien mal parti face à Sega et son titre star, qui en est à sa troisième révision et qui connaît un succès monstre dans les salles obscures japonaises.

Éditeur : Namco • Machine : Arcade • Sortie au Japon : Début 2004 Sortie en Europe : N.C.



Voici la fameuse carte - qui vous permettre de conserver vos parametres et de ne pas tout reprendre à zéro Mieux vaut tard que jamais

> Une petite balade au cœur de Tokyo vous tente ? Direction Roppongi et la « Tokyo Tower » visible au fond sur la gauche



Namco était très fier de parvenir à faire des reflets sur les voitures Super



Scénariste de Tokimemo à ses débuts, Igarashi est aujourd'hui LE Monsieur Castlevania depuis Symphony of the Night (PSone)

### Nano Breaker

C'est la ville de San Francisco qui a été retenue pour l'annonce de la prochaine production d'Igarashi, et plus précisément le « Sony Metreon Theater ». Pour ceux qui ne le connaîtraient pas, nous lui devons la majorité des derniers Castlevania sortis sur consoles! Cet amateur de vampires a décidé de se lancer dans une production d'un genre un peu différent. Son petit nom ? Nano Breaker, un jeu d'action en 3D qui se déroulera dans un futur proche, dans des villes dévastées. La particula-

rité de ce titre réside dans l'arme du héros. En effet, sa « plasma blade » aura le pouvoir de se modifier à volonté ! Voilà qui devrait nous réserver pas mal de surprises, connaissant le goût prononcé d'IGA pour les jeux macabres et à l'ambiance malsaine Nano Breaker sortira cet automne sur PS2 aux États-Unis. Pas de date pour l'Europe ou le Japon (!).

Éditeur : Konami • Machine : PlayStation 2 Sortie au Japon : N.C. • Sortie en Europe : N.C.



Regardez les litres d'hémoglobine répandus sur le sol, une vraie boucherie On a déjà froid dans le dos



lci, la « plasma blade » du héros est en mode électrique Elle a l'air de savoir tout faire cette épée !



Il vient de découvrir que chez Free le haut débit est à 1024 k ... pour le même prix.

Pour seulement 29,99 euros par mois, modem USB/Ethernet inclus, l'Internet haut débit est maintenant à 1024 k sur la France entière. Vous n'avez aucun engagement de durée et aucun frais d'accès au service.

De plus, si votre zone géographique est couverte par la Freebox vous bénéficiez d'un débit de 2 mégas, du téléphone gratuit en France Métropolitaine et d'un accès gratuit à plus de 100 chaînes de télévision numérique!



Inscription: www.free.fr ou par téléphone au 3144.





Sege avait sorti toute une armée de Puyo. 2004 sera l'année Puyo, selon le développeur basé à Dotori

Organisé par la Shueisha, le groupe de presse qui possède tous les magazines basés autour du titre Jump, le Jump Festa est un festival destiné à tous les fans de mangas. Anime, mangas et jeux vidéo ayant toujours fait bon ménage, rien de plus naturel que de trouver les stands de plusieurs développeurs sur ce salon. Voici un condensé de la version 2004 du Jump Festival!



### ump Festa 2004

Comme à l'accoutumée, la grande famille Shueisha avait décidé de planter sa tente à Makuhari Messe, qui accueille également le TGS et l'AOU À peine sorti du train, on s'apercevait que la gare de Kaihin Makuhari était entièrement barrolée aux couleurs de l'usine à publier des mangas. Tôt le matin, la foule était venue en masse. La file d'attente, large de 10 mètres, faisait même le tour du bâtiment ! Une fois à l'intérieur, la foule n'était pas aussi dense qu'on pouvait l'imaginer de l'extérieur. Les principaux acteurs du monde du jeu vidéo avaient bien sûr leur stand. Faisons un petit tour du propriétaire. Konami mettait en avant Shaman King, Tennis no Oojisama et



Sanic éteit bien sûr là pour prendre un bein de foule au milieu de ses fans



bien évidemment le mondialement célèbre Yu-Gi-Oh. De nombreuses tables permettaient d'ailleurs de s'adonner aux jeux de cartes basés sur cette juteuse licence. Tonton Sega s'est montré plus discret, et mettait l'accent sur Puyo Pop Fever, qui sortira très prochamement sur PS2 avant de déferler sur toutes les autres machines du marché (même la DC!). On pouvait aussi voir quelques bornes avec Kunoichi et Sonic Heroes

Sur le stand de Tomy, c'est Naruto 2 GC qui a attiré les foules. Namco présentait Baten Kaitos, qui n'a pas trouvé son public au Japon, et Tecmo, un énième Gallop Racer. Bandai a créé le show avec de nombreux spectacles live basés sur Naruto Narutimate Hero. Enfin, le meilleur pour la fin, Square Enix dévoilait une toute nouvelle vidéo de FFXII, avec l'apparition de Fran et Balflear (toutes les infos en page 10 de ce numéro). Bref, un Jump Festa sans grande nouveauté, mais qui ne traverserait pas Tokyo pour voir le dernier trailer de FFXII ?



Il fallait s'armer de patience avant de découvrir le dernier trailer de FFXII, concocté spécialement pour l'occasion En deux mots CA CALME!









Vérifie la compatibilité des jeux sur ton mobile en retrouvant la lettre correspondante dans le catalogue de jeu Nokia 3510i : N./ Nokia 7210, 7250, 6610, 6100, 5100, 3300, 3100, 3200, 6800... E Nokia 7650, 3650, 6600, N-Gage... G./ Nokia 3410... A Sony Ericsson T610 : B./ Sony Ericsson Z600 : F./ Motorola T720 : M. Motorola V300, V500, V525, V600 : K./ Sharp GX10 : S./ Sharp GX20... T

Motorola V300, V500, V525, V600 : K / Sharp GX10 : S / Sharp GX20 : T Samsung E700 : D / LG 5300i, 5400, 7100 : L / Sagem My V-65; Z

🙌 Orange World > Telecharger > Jeux

Rubrique Jeux > Téléchargement

Rubrique Jeux Fun

Suisse: Envoie PLAY IVA; per SHS au 99 er choisis ten jeu dans le catalogue Un SMS coute 2 4FS: Gouragal = 4,875 this da sunation WAP

Applis Java > Jeux Video > Gameloft uniquement avec les téléphones mobiles Mitxubishi M341i et Nec N341

35€ à la connexion puis 0,34€ par minute appel depuis un téléphone fixe Pour toute question, rends-toi sur le ste cameloft con / Rubidos Ara





### Made in Europe

Testé il y a deux mois dans notre rubrique import (Joypad 136, 9/10), Siren s'apprête déjà à faire son entrée en Europe. Au programme : une ambiance excellente, quelques bonnes idées et un gameplay assez original pour apporter enfin un peu de fraîcheur au genre éculé du Survival Horror.



Certains personnages sont bien armés, mais la plupart du temps il faudra préfèrer la discrètion et la fuite

### orbidden Siren

Éditeur : Sony C.E.E. Machine : PlayStation 2 Sortie en Europe : Mars 2004

Dans Forbidden Siren, vous n'incarnez pas un héros, mais plus d'une dizaine de personnages différents. Ils ont en commun une position géographique (un vieux village japonais bien glauque) et une incompréhension totale des événements qui les entourent... La population semble être en effet victime d'une « zombification » en bonne et due forme, qui rend chaque paysan et chaque habitant hostile et dangereux. Le jeu est ainsi découpé en « missions » très simples (en général fuir d'un point A à un point B), qui se compliqueront progressivement et vous délivreront de plus en plus d'indices pour comprendre ce qui se trame. En outre, vous pourrez également jeter un œil à l'emploi du temps des protagonistes, dont les histoires s'entremêlent.



Le soin apporté aux textures des visages est impressionnant

Côté gameplay, Forbidden Siren donne dans la simplicité, la panoplie de mouvements n'étant pas très étendue (on peut courir, s'accroupir, tirer, frapper, allumer ou éteindre sa lampe torche). La plupart des personnages ne possédant pas d'armes à feu, vous

-Visions d'horreur

lampe torche). La plupart des personnai ne possédant pas d'armes à feu, vous vous sentirez souvent démuni et fragile. La luminosité extrêmement réduite et la caméra très proche du personnage forcent cette sensation, tandis que les musiques et les bruitages provoquent un certain malaise. Pour vous frayer un chemin en toute sécurité, il faudra utiliser le don

Le SightJack permet de voir à travers les yeux des ennemis



avec le test.



Vous serez occasionnellement accompagné d'un autre personnage qu'il faudra aider

### en bref

### TU PLONGES, TU RAGUES!

Amateur de défis extrêmes. Kirk Jones traversait.une mauvaise passe. Du coup, notre ani a décide de se mesurer aux crutes du Niagara en tentant de bon matin un plongeon de cinquante-quatre metres. Du coup, plour, yallaaaaa, quelques côtes cassées et en bien, beni des dieux. Kirk a survecu l'Sauf que la police l'attendait en bas avec une serviette bien chaude, une amende de 1800 euros et une interdiction de séjour d'un an dans le parc de Niagara. C'est ca d'être un aventurier moderne.



### MON IF DOCUMENTALISE

Dans la grande serie « les bonnes idées fairelues censées faire vendre de la Xoox au Japon.» voici la nouveile trouvaille de Microsoft Japan. produire un documentaire TV dédié à la Xbox l. Zouuuper. Baptise «X-Factor, Inside Microsofts Xtox» celerogramme produit par Film Oasis, dure près d'une heure et présente la conception de la table bass. euh de la Xborte, ainsi que des interviews d'Ed Fries (vice-president de la Game Division de Microsoft). C'est génial, grâce la cette neure pédagogique, les



ion i uso i jugi takkipudio i judik ki uso ii nuppuu usugama "Nec Interchana muura suppoperta biris mada = 20 ii saana = 30 g sa

### AIBSERA BAIBSERA PAS

Malgré d'importantes ventes de fin d'année, de nombreux analystes américains prédisent des resultats globaux (constructeurs et éditeurs) bien inférieurs aux previsions. Ainsi, toujours aux USA, la PS2 n'aurait pas attent ses objectifs de 10 millions de consoles écoulées en 2003 et s'approchérait plus des 7 millions d'unités vendues. Du coup, les rumeurs de baisse de prix circulent. Des aninonces concernant un repositionnement du prix de la PS2 et de la Xbox pourraient alors avoir lieu lors de l'E3 2004. À suivre



### MON GRAND SAPIN

en bref





### SEGA KIFFE LEVETOY

Après le raz-de-marée EyeToy orchestre par les joueurs, c'est au tour de certains gros éditeurs de succomber aux charmes high tech de cette petite camera pas comme les autres. Ainsi: Sega Japan viendrait de signer

un accord avec Sony pour équiper la plupart de ses salles d'arcade nippones de bornes EyeToy! Rappelons que le phénomène a débuté en Europe (près de 2 millions d'unités écoulées) et vient tout juste de débarquer aux États-Unis et au Japon. Pour une fois qu'on passe en prems.

l'intégralité de la B.O. de Bilbo le Habbi (qui n'est pas top remarquez). Hop, c'est ic que ça se passe : fip://fip.slerra.com/pub, slerra/hobbit/other/thehobbit music

### FINIES LES HISTOIRES DE O

La GameCube c'est bien, mais le Q, c'est encore mieux. Enfin, disons plutot que « c'était » mieux. En effet, après 2 années de production, Matsushita vient d'annoncer l'abandon de la fabrication de cette console hybride GC/lecteur DVD. Une vraie déception pour ce bel instrument tout chromé qui n'aura donc jamais quitté le territoire nippon. Après le hype, voici donc venu le temps de l'oubli. Ainsi va la vie des hommes, comme des objets.



### Silent Hill 4

Éditeur : Konami Machines : PlayStation 2 et Xbox Sortie en Europe : Automne 2004





### The Room

C'est trop bien le journalisme total! On pourrait boucler tranquille, ne rien changer à la structure du mag' et reporter au mois prochain la news sur Silent Hill 4 qui vient de tomber, infos et photos à l'appui... Mais non! On s'active le popotin et on vous dévoile tout ca, tout chaud.

Konamı se décide enfin à lâcher le morceau! Allez, délectez-vous des premières images étalées sur cette page de news avant de revenir par ici... Ayé ? Vous n'en pouvez plus d'extese ? Houlala, j'en vois deux au fond qui pestent déjà devant la relative similitude entre cet épisode et les précédents... Oui, c'est vrai, ça ne surprend pas vraiment, comme ça, au premier coup d'œil, mais rassurez-vous : il v aura bien du changement! J'en veux pour preuve la base même du concept de cette nouvelle aventure,.. Sachez en effet que s'il s'agit bien de Silent Hill 4, cet opus représente en fait le premier épisode d'une deuxième trilogie... En oui mesdames et messieurs : une nouvelle trilogie!

### En attendant Silent Hill 5 et 6... -

Commencé tout juste après le bouclage de Silent Hill 2 (ce qui explique le changement d'équipe sur Silent Hill 3 et le retour de Monsieur Akihito Imamura pour cet opus), The Room était originellement prévu pour sortir sur PlayStation 3. Pour des raisons de timing, vous aurez finalement le bonheur d'y jouer sur votre bonne vieille PS2. Au programme : un tout nouveau moteur graphique, qui semble pouvoir afficher beaucoup plus d'éléments simultanément (les dernières rumeurs disent que SH4 utiliserait le même moteur graphique que MGS3). Sur cette base, l'équipe de développement pourrait bien apporter de nouvelles phases et de nouvelles sensations de jeu. Notez d'ailleurs que la brume typique des Silent Hill semble avoir été très nettement estompée... En fait, les développeurs comptent bien profiter de cette nouvelle trilogie pour remanier tout l'esprit et toutes les mécaniques de jeu, bien établis depuis le début de la série. En termes de gamepley bien sûr, avec de nouvelles possibilités



L'histoire ne débutera pas à Silent Hill, dont la brume caractéristique semble avoir été balayée par les développeurs.. Une horreur plus





Le genre d endroit accueillant que on aime visiter le temps d'un bon p'tit déj'

et interactions, mais surtout dans les vecteurs de peur, dans la façon dont sont véhiculées les angoisses, dans le design des monstres, etc. Un changement d'autant plus évident du simple fait que, pour la première fois, l'aventure ne débutera pas dans la bourgade de Silent Hill, mais dans une ville avoisinante. Le héros, Henry Townshend, se réveille après un cauchemar dans son appartement. Petit souci; les fenêtres ne s'ouvrent plus, les portes sont condamnées et le téléphone est hors service! Ce n'est qu'au bout du cinquième jour qu'un phénomène hors du commun se produit. Un trou apparaît dans l'un des murs de sa chambre. Il s'agit en fait d'une ouverture dans un monde parallèle, un monde où règnent des hordes de créatures malsaines. Dans cette réalité alternative, notre héros devra se frayer un chemin dans une forêt, un hôtel, une prison... Cependant, attention, certaines bestioles pousseront même le vice jusqu'à vous attaquer à travers les murs par exemple. On yous reparle très bientôt de ce nouveau Silent Hill, qui s'annonce encore plus glauque que ses prédécesseurs!

Cette deuxième trilogie s'annonce tout aussi gore que la précédente



### Made in Europe

## of Innocence Contract Contract

Vous rêviez de connaître la genèse de l'affrontement séculaire qui oppose la famille Belmont à un certain comte roumain aux canines légèrement surdimensionnées ? C'est pour très bientôt. La 3D sera à l'honneur dans ce jeu d'action/aventure, après deux tentatives sur N64 carrément hors sujet et un projet Dreamcast (proposant une héroine) annulé. Si vous avez lu le test import du mois de décembre, sachez que, non, non, rien n'a changé. Léon Belmont part définser du mort vivant dans la demeu-



Les graphismes rendent hommage à la PS2





ll y aura des effets de lumiere à foison.

re de Dracula, armé de son fouet et d'un gantelet magique. Rythmé, follement gothique et pare d'une bande-son planante, Lament of Innocence sera sous-titré en français et proposera un mode 60 Hz plus qu'agreable. Nul doute qu'il saura réjouir les plus mordus d'entre nous qui continuent de pleurer devant Symphony of the Night sur PSone.

Plume

Éditeur : Konami • Machine : PlayStation 2 Sortie en Europe : 13 février 2004

### **ghtshade**









Les boss sont imposants et véloces, les cochons l

Quand on a un titre qui peut paraître aussi équivoque lorsqu'il est prononcé à la française (Kunoichi, allez-y...), on le change. Cela s'appellera Nightshade. Derrière ce soft se cache donc la fameuse suite de Shinobi, que nous avons testée le mois dernier, dans laquelle vous incarnez l'athlétique et sexy Hibana Les différences avec la version jap' sont inexistantes. Cela demeure incroyablement pêchu, à la limite de la foire visuelle. Il conserve donc aussi son apparence très cubique et malheureusement aliasée. Fort heureusement, le plus gros du titre se situe dans sa prise en main impeccable et ses possibilités de combos nombreuses et variées. Et puis, ça fait toujours plaisir de voir une jeune femme se déhancher en combinaison moulante!

Plume

Éditeur : Sega

Machine: PlayStation 2

Sortie en Europe : Fin février 2004



### EL FANTOMISCATOS DE LA POMPIÈRINOS

Approchez, approchez. Venez écouter cette tristoire de fantome chillen. Alnsi, une légende vocale voudrait qu'une compagnie de pompiers soi habitée par un spectre « au pantalon blanc » Cre demet apparaillest à chaque fois qu'etnicadat du fau decede. Sa demiere apparaition a éu lieu dans une caserne d'Antofagasta, au Chilli. Notre « hemme » aurait alors déplace un camion inoccupé et ferme a cle. Classe vieux



### FANTASY PORTABLE

Avoir de l'argent c'est bién. Teut simplement parce que cela permet de tenter de nouveaux défis. De raire des bétises mais de n'en avoir rien a favra. Prenons / exemple de Souale Erix. Après le pausenmair financier engendre par le film Final Fantasy, après la banqueroute de la fil ale Digicube; allez, no soucaie, on continue l'aventure Amsi. « deve oppeur nippen vient de passer un accordiavec NEC et Panasonic pour intégrer des iversions de Final Fantasy et Dragon Quest dans les prochains le lephones portables NEC 900 et Panasonic-900. L'objectif est simole génèrer des milliards de milliards de si oueurs en touchant la fibre nostalgique des joueurs.



### RECYCLAGE MADE IN SEGA

Octobre 1999 souvenirs A l'epoque la Dreamcast agonisair gentiment: Sega croulait alors sous les dettes soupir nostatique. Une page s'appretait alors à être tournée. C'est à cette époque de vaste dévacle que Sadahiko Hirose, alors vice-président de Sega, décida de quitter le navire. En bien pour les fanatiques de cette ere, aujourd'hui bei et bien révolue, sachez que votre ami Hirose San vient de retrouver unitat. 9h, trois fois rien, juste un poste de président de Columbia Music. Son objectif « Je veux batr de nouvelles bases de profis en generalisant le telechargement de musique et de sonne-ries de téléphone. » Vi. V.



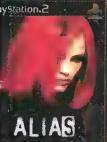
## Difintel - Micro

VIDÉO

MULTIMEDIA

### LES LEGENDES SONT DE RETOUR





Diestat dispenible KBOX et PlayStation 2



essī aispunikļu sur XBAX eCake at Same Boy Advance



NEON et PC



PlayStation.2 EGALYTKAIN

aussi disponible sur ABON



PlayStation 2 et ABox





### ES EXPERTS DU

ROQUES/GARONNE 05 51 02 06 64 SAWT GAUDENS 05-62-00-31-10 AROACHON 05 56:43 54 23 33 BORDEAUX 05 56 79 05 52 LANGON AGDE SEVOROR 30 LONG LE SAULMER DS-84 24 49 59

05 56 53 00 32 3 A7 2 32 7 04 7E 47-46-95 16 HONT DE MARSAN WI VENDOME 02 54 67:00:90 AS VALS PRES LE PUY 147704 2630 TH ORVALLET 02 40 59 53 00

44 CHATEAUBRIANT 46 ORLEANS MARMANDE SEANT DIZER 55 VERDUN 9 HAZEBROUCK ALENCON. 12 BOULDGNE MER 62 CALAIS

66 LOURDES 2 LA FLECHE 4 GLUSES 77. FONTAINEBLEAU T MONTEREAU CHELLES NEMOURS 8 ELANCOURT MOALES 82 MONTAUBAN WARD S EPIHAL

DE SEME

ZASNIERES 12 LEVALLOIS PERRET 92 BOULOGNE 0 9 4 93 LIVRY GARGAN B\* 13 3 IN MAISONS ALFORT 96 ENGHEIM D1 38-17 OF POINT A PURE 97 FORT DE FRANCE 059線70 97 CAYENNE 0529# 28 97 SAINT PAUL 12.515 45

DOM: TOM: NOUMEA

196187







Éditeur : S.C.E.E. Machine : PlayStation 2 Sortie en Europe : Fin 2004

### Getaway

The Getaway est, avec True Crime, un des seuls outsiders qui puissent rivaliser avec GTA. En développant un nouveau volet encore plus ambitieux que le premier, la Team Soho tentera de devenir la nouvelle référence. Mission impossible ?

The Getaway premier du nom fut une des productions les plus ambitieuses des studios de Sony. Des graphismes somptueux, une modélisation de Londres sans pareille, un scénar' bien léché... Respect! En même temps, le titre n'était pas exempt de défauts non plus. Notamment certaines animations à la limite du rdicule, une maniabilité désastreuse et un gameplay finalement assez répétitif. Bien que sa suite arrive assez rapidement, la Team Soho a tout de même pris le temps de faire un point sur les erreurs du passé, à ne plus commettre. Du coup, ils ont gardé ce qui avait bien marché dans le premier (l'aspect hollywoodien principalement) en y incluant de nouvelles idées.

### London calling -

Pour commencer, exit les personnages que l'on connaît et le cliché du flic et du voyou. On dirige à présent trois newcomers. Eddie O'Connor, un boxeur à l'allure de videur de boîte de nuit, un super

Reste l'énigme de l'I.A des ennemis, que l'on espère meilleure que dans le premier apus.

Rien à dire, les décors sont vraiment





A priori, l'infiltration sera elle aussi mieux fichue

flic de choc et une minette dont, pour vous dire la vérité, on ne sait rien. Au lieu d'avoir un double scénario, on dirigera alternativement les trois héros sur l'ensemble d'une longue aventure. Encore une histoire de destins croisés en somme... et une intrigue dans laquelle il s'agira d'infiltrer un réseau de braqueurs de banque. Après, c'est la surprise. Bien évidemment, l'action se déroulera toujours à Londres, dont la modélisation s'est vue améliorée. On se retrouve ainsi avec beaucoup plus de missions en extérieur, voire sur des toits d'immeubles (comme on peut le voir sur les screenshots de cette page). En revanche, les créateurs n'ont quasiment rien communiqué sur la gestion des véhicules, à part qu'elle tiendra une place bien plus importante et évoluée que dans le premier volet. Tiens, à noter aussi que cette fois on pourra prendre le « Tube », étant donné que quasiment

toutes les lignes du centre ont été
recréées. Graphiquement, on
constate que les décors sont
d'une grande finesse, mais surtout
extrêmement détaillés. La sortie du
titre n'étant pas prévue avant la fin
de l'année, il y a fort à parier que
les développeurs vont divulguer
les infos au compte-gouttes, alors
restez branché.

Angel

Tout n'est pas magnifique à Londres, il y a aussi des quartiers pourris.

### en bref LE POUTINOTHON En Russle, il fait froid. Certes. Mais on a de bien chaleureuses dees. Surtout du côté du president, Vladimir Poutine. Ce dernier a récemment chargé ses deux filles de proceder a un interrogatoire via Internet visant à trouver une douce et genéreuse famille d'accueil pour l'un de ses chiots labradors ! Une certaine notion de la démo-LA PS2 DEVANT LES TRIBUNAUX Ce n'est pas la première lois qu'on accuse Sony d'avoir volé une idée, une technologie. Encore faut-il prouver la veracité de ses dires. C'est en tout cas ce que sou-haite faire le businessman coréen Na Jae-Hwan qui vient d'intenter un proces à Sony Computer Entertainment, Mister Na déclare avoir cree un système de gestion de couts que Sony utiliserait sans sa permission dans les PS2 Bang Cafés. Pour rappel, le groupe hippon aurait a ce jour ouver 200 cybercafés articullés autour de la PS2 À noter aussi que Na Jae-Hwan n'en est pas à son coup d'essai puisqu'il avait déjà mené une procédure similaire Come a consideramentaline diktorial Sidenie dia CADE STRIKES BACK CHEZ Après un serieux passage a vide au début du millénaire (waaaa l'comme ca tage, attendez je relis i « debut du millénaire », vous vous rendez compte, là 2). Sega semble sinteresser de nouveau a sa branche arcade. Ainsi, à dater de maintenant tout de suite (et plus précisément en avril 2004), Sega-AM: (la branche dédiée à l'arcade comme on les aime) deviendra autonome. C est Akira Nagai qui prendra la tête de cette nouvelle entité dobjectif est firme en creant de nouveaux titres attractifs au for mat « arcade » Yeah baby

### en bref 🕣

### LA CROATIE PREND SON TEMPS

« Joyeux Noël et beaucoup de chance et de sante pour l'année 1994. Que la paix règne dans la region ! » Voict un extrait d'une carte de vœux écrite en décembre 1993 à Zarko (Croatie) et reçue, en décembre 2003 ! Eh oui, il aura failu 10 longues et poussièreuses années à la poste croate pour faire transiter la missive sur 10 tout petils kilomètres. Mieux valait garder la foi. Mille mércis Ophélie.



### RED DEAD REVOLVER LA RÉSURRECTION

Presente à l'E3 2002, puis oublie, puis représente, puis endormi avant d'être purement et simplement annulé par Capcom en août dernier, la vie de Rèd Dead Revolver, naura connu que des sursis avant de peur lamentablement. Oui, mais c'etait sans compter sur la truffe humide de Rockstar Games (les papas de GTÀ!) qui vient de racheter les droits à Capcom et ressusciter le projet maudit. Au passage, ce jeu de tir se déroulant dans le Far West devait être une exclu PS2. Sauf que finalement, il pourrait bien sortir aussi sur Xbox. Tel le phénixitou itou.



Télex

True Live Fantasy Online s'apprète à débar quer au Japon. En affendant, le béfortest vien de débuter pour 500 joueurs nippons. Blémã les premiers échos

### DU TOSHIBA DANS LA PS

Le 29 décembre dernier, à Limage d'Archimede il y a quelques millenaires, Toshiba pouvait pousser un vit et franc « Euréka » I En effet, le constructeur nippon venait de produire le chip mémoire le plus rapide de l'univers visible et invisible I Articule autour de la technologie YellowStone développée par Rambus, Toshiba a crée un processeur de 512 Mo moullinant à 3,2 gigahertz. Un truc avec beaucoup de zéros qui en gros, va 8 fois plus vitte que tout ce qui avait été fait jusqu'à présent l'Le truc cool, c'est que cette mémoire alien équipera la PS3. Et

ca y a bon I Pour les p tits curieux reportez vous a l'article La PS3 en test dans la rubrique Business Pad, et n'oubliez pas de dire merci. Non mais i



Jeanne d'Arc



Jeanne d'Arc sera une sorte de Dynasty Warrior façon terroir



Esperons que la gestion d'équipe soit à la hauteur des graphismes

XECX

in

Europe

Qui me parla? Hein? Tuer Julo? Tuer Bill? Bon ok... Vollà, il fallatt bien que ça arrive, il faut croirre que le film de Besson a donné des idées à Inlight qui a décidé d'adapter la légendaire héroîne française sur Xbox. Mais là, sur le coup, les voix de la pucelle, on s'en fout carrément. lci, il s'agit de se battre contre les Anglais. Pour cela, outre les combats bourrins à l'épée à la Dynasty Warriors et l'utilisation des machines de guerre de l'époque, du genre catapulte et bélier, il faudra aussi montrer ses talents de leader en dirigeant ses troupes contre l'envahisseur. On peut dire ce que l'on veut sur le background, mais en tout cas, d'après ce que l'on a pu voir, graphiquement, c'est carrément plutôt pas mal. Maintenant, faut voir comment se goupille le gameplay.

Angel

Éditeur : Nobilis • Machine : Xbox Sortie en Europe : 2º trimestre 2004



Allez hop, tout dans la finesse!

Allez zou, encore un FPS sur Xbox. Développé par Zombie Studio (des spécialistes du genre ayant aussi bossé pour le ciné hollywoodien) et édité par Atari, Shadow Ops ne brille pas particulièrement par son originalité, puisqu'il ne s'agit que d'un shooter de base. Devinez quoi ? Ça se déroule dans un futur proche et il faut combattre son lot de terronstes. Super. On traînera donc ses guêtres aux quatre coins du monde dans des pays comme la Bosnie, la Russie ou les Philippines... Bon ok, on passera beaucoup de temps à l'Est quand même... Néanmoins, il utilise le tout dernier moteur 3D d'Unreal, ce qui lui confère des graphismes plus que respectables. De plus, il sera jouable à 16 simultanément via le Xbox Live. Et là, tac, ça le fait!

Angel

Éditeur : Atari • Machine : Xbox Sortie en Europa : Juin 2004

### Shadow Ops Red Mercury





La mission protéger une carlingue d'avion pourri ! La classe !

### Made in Europe



En tant que journaliste de l'extrême, Jade manie l'infiltration comme personne



Tiens, comme les feuilles à l'automne, les exclusivités temporaires fanent, puis trépassent. Ainsi, après l'ère PS2, il est grand temps de découvrir l'excellent Beyond Good & Evil sur GC et Xbox. Si aucune nouveauté réelle ne semble s'être invitée, en revanche les esthètes pourront noter quelques subtiles améliorations. La première concerne le frame-rate désormais sensiblement moins heurté, ce qui apportera joie et bonheur à une horde de fans. Une même meute qui se réjouira d'entendre que la version Xbox bénéficiera d'une résolution relevée et d'un doux effet de « glow » apportant un rendu duveteux de bon aloi. Pour le reste, le charisme des persos et l'intérêt de l'histoire n'ont pris aucune ride. D'ailleurs, permettez-moi un franc et généreux caup de gueule : la version PS2 de Beyond Good & Evil

n'a connu qu'un succès, hum... d'estime. Ceci est mal, ceci est même criminel tant cette aventure dispose d'une personnalité unique. Alors vous, possesseurs de GC et de Xbox, il sera bientôt temps de relever le niveau en faisant un plébiscite mérité à ce BG&E si fabuleux. Comprenez-moi mes amis, Beyond Good & Evil, c'est mon jeu, ma bataille, c'est le fruit de mes entrailles, quoi ! Non mais attends...

Gollum

Éditeur : Ubi Soft • Machines : GameCube et Xbox Sortie en Europe : 1" semestre 2004



C'est simple, si vous n'adhérez pas au charme de BG&E, je vous hais Vive la démocratie



Sur Xbox, la résolution a clairement été boostée C'est ça la bourgeoisie du pixel .

### Rainbow Six 3

Alcatraz est toujours présent, mais légèrement remenie



Gros carton sur Xbox, à l'instar de Splinter Cell du même éditeur, le simulateur de SWAT de l'extrême débarque sur PS2 plein d'ambition. Au stade de développement actuel, nous avons pu voir que le jeu ne s'annonce pas beaucoup moins beau que sur le console pare-balles. Les missions vous mettront toujours dans la peau de Ding Chavez et de ses trois camarades furtifs. Les niveaux ont été remaniés afin d'offrir davantage de rythme et seront jouables à deux en écran splitté. En revanche, le mode online n'offrira pas de mission en coopération Quch. La maniabilité demeure parfatement adaptée au pad PS2. Pour finir, les commandes vocales s'annoncent plus réactives, la technologie n'étant pas la même que sur Xbox. Bref, on attend d'en voir plus.

Éditeur : Uhi Soft • Machine : PlayStation 2 Sortie en Europe : Mars 2004



Aaaaah, mein got ! Un camion qui explose !



Les visions infrarouges et thermiques sont très bien rendues

### en bref 🕣

### MAGIE NOIRE OU HUMOUR NOIR

Dans la catégorie bréve débile ou un peu glauque (au choix), sachez qu'un guerisseur nigerian, a été tue d'un coup de pistolet par un patient à qu'il avait demande de teste, un grigni anti-balles qu'il un avait prepare. « Pour prouver son efficacité, le guerisseur a noue le grigni autour de son cou et a exige qu'Akor, lui tire dessus », a explique un porte-parole de la police. «L'expérience sies revelee tatale pour le guerisseur dont le crane a été fracasse. Il est mort sur le coup. « Les génies sont des possibles des possibles de la contraire de la contraire de la coup.



### A PSX 2 DAINS LES CARTUNS

Info ou intex à Entatlendant dien; avoir le costrinet, de grosses rumeurs circulent actuellement concernant un nouveau modele de PSX (la PSZ, lecteur/enregistreur de IVD). Alors que la machine vient à peine de sortir au Japon, les analystes se sont en erfet montres assez durs. La rumeur voudrait donc qu'un-modele alus abouti (DVD-RW, network support (Eink) sorte en juin 2004. Pour avoir encore plus de biscuir, jerne sagraistrop vous conseiller de devoren l'arricle (PSX), la déception (public dans la subtile rubrique Business Pad du non-moins excéllent magazine Joypad 138.



### \$ 5 L

o de la companya de l

### ARDX. OU LA GALERE ASIATIQUE

Cellatest un mystere pour personne, la Xbox fait un giga flop en Asiel Grosse cata au Japon et maintenant grosse désillusion en Coree du Sud. Emeffet, après un ran de commercialisation. La Xboite na conquie que 60 000 joueurs, au lieu des 150 000 attendus. En l'espace de 18 mois, Microsoft aurait même change trois fois de responsable marketing. Dour rien Pour comparaison. Sony a écoulu 600 100 PSZ en 2 ans en coree du Sud. Soubli.



**LE MAGAZINE** 



LE GUIDE SPÉCIAL SOLUTIONS



NUMERO 20 FÉVRIER 2004

LE MAGAZ

100% CAMECUBE & JAMEBOY ADVANCE



# THE TWIN SNAKES

Le roi de l'infiltration

nous a scotchés au GameCube! DOSSUR 32

DOSSIERS SPECIAUX
LES PREMIERS

CORTIQUÉS

- 007 Quitte ou Double
- **Prince of Persia**
- **Beyond Good & Evil**
- Sword of Mana

Nintendo'



La soluce complèté

**EN VENTE MAINTENAN** 

### Made in Europe

Peu de jeux peuvent se vanter d'être en synergie totale avec autre chose qu'une production vidéoludique tout en apportant une pierre à l'édifice. En sus, l'Europe n'a jamais connu la joie des jeux par épisodes (les « suites » de Shining Force 3 par exemple). Tout ca, ce sera compris dans le projet .hack (prononcez Dot hack). Ça fait plaisir.



Le dialogue représente une des clés de hack

### ck Infection



Machine:: PlayStation 2 Sortie en Europe : 12 mars 2004

À force de demander la localisation de RPG nippons, certaines boîtes finissent par nous entendre. C'est le cas d'Atari qui, après nous avoir servi un joli Unlimited Saga dans un superbe packaging collector (mais sans notice, hum...), s'apprête à nous livrer tous les trois mois à compter de mars un épisode de la tétralogie ludique .hack, que Bandai distribue déjà au Japon et aux États-Unis. Ces quatre jeux ne seront pourtant qu'une partie d'un ensemble cohérent que l'on pourrait comparer à l'univers de Matrix. En effet, à l'instar de l'œuvre des frères Wachowski, d'autres supports aideront à découvrir le monde de .hack sous plusieurs angles, de la même manière qu'Animatrix ou le jeu Enter the Matrix étaient complémentaires aux films. Nous aurons donc droit à une série animée, un manga, des OAV et un jeu en quatre parties qui explorent plusieurs angles d'un même univers. Tout se passe sur Terre dans un futur proche. En 2005, un virus surpuissant aura anéanti toute l'informatique telle que nous la connaissons. Finis Windows et ses bugs. Deux ans après la catastrophe, Altimit devient le premier système d'exploitation mondial, et héberge un MMORPG de grande classe, baptisé « The World », qui

### Et le leu ?-

en rend plus d'un dépendant, voire pire...

On y vient. Le premier volet de .hack, baptisé Infection, débute avec Kite, un joueur initié à « The World » par son pote Orca se baladant tranquillement dans le monde virtuel, Soudainement, Orca est abattu dans le jeu. Ce qui cloche, c'est que la personne qui le dirigeait dans le monde réel tombe dans un profond coma. Vous allez devoir élucider ce mystère. En gros, vous incarnerez un joueur dans un MMORPG totalement simulé. Il vous faudra consulter vos mails et suivre le monde réel tout en allant glaner des informations sur « The World ». Le jeu semble bien parti pour nous ensorceler. La réalisation colorée et l'intrigue captivante y sont pour beaucoup. Les combats ne sont pas en reste. Seul bémol, qui pour-



Les environnements et les pouvoirs magiques semblent de toute

rait rebuter ceux qui n'aiment pas le blabla, il y a une sacrée couche de lecture. Il ne nous reste plus qu'à l'avoir entre nos petites pattes, tout en français et accompaqué de ses petits DAV. Miam!

Plume





Comme dans tout MMORPG, it faudra s'allier pour vaincre certains monstres







Le seul mayen de se déconnecter sere d'amener son avatar sur un de ces anneaux

### en bref



### TAUREAU AU PEAGE

En Espagne, on ne rigole pas avec les tau reaux fugitifs! Ainsi, apres qu'un superbe spécimen a semé le chaos sur l'autoroute Madrio-La Corogne, la garde civile a été déployée pour mettre un terme aux volontès libertaires de la bête. Une vaine cour se poursuite qui a tourné au drame lois qu'il a fallu passer à la vitesse superieure Fusil de snipe de rigueur et headshot bien assuré pour calmer définitivement le bes tiau initialement en direction de l'abat toir. Life is a bitch



### VIRTUAE ONIMUSHA, KEZAKÜ

Lés bonnes idées semblent avoir été conçues pour être imitées. Ceux qui se rappellent du jeu Dragon Quest intégrant une épée en plas toc qu'il fallait agiter pour trancher ses enne mis ne seront donc pas dépaysés en découvrant l'Onimusha Controller fabriqué par Hori rèce ? En bien un katana de 96,5 cm equi pe de capteurs qui vous permettra de pourfendre vos ennemis en « vrai-faux » dans le jeu Onimusha 3. Sijori connaît la date de sorjaponaise (26 février 2004) et le prix (12 800 yens, soit 96 euros), on ignore encore comment on pourra se déplacer avec. Des vraies questions en somme



### SRAN TURISMO 4, LE BUG

C'est beau la puissance d'un titre La force du mot En l'occurrence cette saleté de mot « bug » place si près d'un titre nombreux esperent mythique. Pourtant, on fait dire ce qu'on veut aux mots. Mais bon, no stress, le fameux bug en question ne concerne que la versior Prologue (vous savez; la démo « entuba-») et plus précisément le volant GT Force Steering Wheel. Certains joueurs nippon's auraient ainsi remarque que la pédale des gaz ne fonctionnait pas tou-



tout ca, mais malgré tout.

### en bref 🕣

### APPELEZ-MOL « PATRIOTE PANDA

Un panda géant né au zoo californien de San Diego en août a été baptisé Me Sheng C'est beau c'est exotique et si on traduit ce nom, cela donne « ne aux États-Unis ». Ouch (out de suite, l'exotisme asiatique en prend un sacré coup. À noter que les parents du jeune panda sont le male Gao Gao et la femelle Bai Yun, tous deux pensionnaires du zoo et prétés par la Chine. C'est ça le droit du sol!



### RSR CEST POUR QUAND ?

Aye, ne cherchez plus, la PSP sortira simul tanément au Japon, aux États-Unis, en Allemagne, en Australie, en Italie, en Angleterre, en Espagne, et un peu partout ailleurs, en novembre 2004 ! Une révélation d'importance que l'on doit à Chris Deering, récemment promu président de Sony Europe (et dont la fille est fort sympathique, bonjour à elle). Autre news, la PSX arrivera aussi en Europe l'année prochaine. À un moment. Voire à un jour précis. Quant à la France, la date retenue



est novembre 2004 ce qui. euh ah bah vralie sortie mon diale alors Dingue

### I die

nage de la Tayalallor a cajoullorn. amecupe a pourrait blen erreuett dės jeux Nintendo plus anciens (N64

### GTA CEST OUAM

Alors volla, il s'appelle Mark Gallagher et il n'est pas vraiment happy face! En effet, en décembre 1993, ce jeune homme à la fougue de winner proposait à DMA Design une ch'tite idée de jeu, baptisé Crime Inc, qui tenait sur un CD: il s'agissait d'incarner un mec un peu voyou qui fout le dawa dans une ville. À l'époque, nada, idée rejesauf que DMA Design est devenu Rockstar North et que l'idee rappelle fortement GTA I Du coup, hop, 10 ans après les faits. Mark porte plainte pour plagiat. Il n'est jamais trop tard pour réclamer quelques dollars.



### Fight Club



L'effet de l'eau est plutôt pas mal, non ? Enfin bon .



Pour l'instant on ne voit pas de déformation des visages

Made in Europe



Des années après la sortie de Fight Club, Vivendi s'apprête à en faire l'adaptation pour la fin 2004, par l'intermédiaire des développeurs de Genuine Games (dont c'est le premier titre). Au vu des premiers clichés qui ont filtré, il s'agira d'un jeu de baston urbaine qui reprend le concept du film. On nous annonce un titre au gameplay plutôt réaliste, qui plaira autant aux hardcore gamers qu'aux joueurs occasionnels Mouais... Enfin bref, graphiquement, en tout cas, ça a l'air pas mal, même si on a quand même du mal à reconnaître Brad Pitt et Edward Norton. Attendons d'en voir plus pour donner un avis plus objectif, parce que bon, il faut avouer que quelques photos, ça n'aide pas beaucoup...

Éditeur : Machines :

Sortie en Europe :

Certaines figures demandent une agilité pas banale

3/3 Laps





Je ne sais pas comment les éditeurs font pour sortir autant de jeux de motocross, mais en tout cas, le rythme de sortie des titres dédiés à ce genre est impressionnant. Ce mois-ci, c'est au tour d'Activision de proposer le sien. Il n'y a rien de spécial à remarquer, si ce n'est. que le mode Carrière est particulièrement bien fichu et que le nombre de compétitions est assez élevé. Quant au générateur de circuits pour le freestyle, il est pratique à utiliser et permet une multitude de combinaisons. La maniabilité est suffisamment bonne pour enchaîner les figures avec aisance. En revanche, les modèles physiques des motos ne sont pas top. La gestion des gamelles est plutôt approximative et les courses manquent de pêche. Voilà, je crois que c'est plus ou moins tout ce que l'on peut dire sur un jeu de moto...

Angel

Éditeur : Activision • Machine : Sortie en Europe : 🗀 . . . .





La roue arrière, une figure que les livreurs de pizzas parisiens maîtrisent à la perfection

### Rding Spirits III

Éditeur : Capcom Machine : PlayStation 2 Sortie en Europe : Mars 2004



Une course de moto avec une grande roue dans le décor C'est presque poètique

Riding Spirits, c'était un peu le Gran Turismo de la moto. Pour preuve, feu Captain Ta Race, l'ancien spécialiste de la « meule » de Joystick, n'en pouvait plus d'extase et faisait plein de bruits bizarres d'imitation de moteur en faisant le test du premier volet. Ahlala, sacré Ta Race, il me manque tiens. Enfin... Trêve de nostalgie, tout ça pour dire que le deuxième volet ne va pas tarder à pointer le bout de son nez au Japon, pour ensuite débouler en Europe aux alentours de mars.

### Vive la meule !-

Si la comparaison avec Gran Turismo est valable, c'est principalement grâce à ses modèles de conduite ultra réalistes qui rendent le pilotage très précis. Ainsi, on se retrouve avec une véritable simulation de bécanes qui, par bonheur, laisse assez de marge de manœuvre pour permettre une véritable progression. De plus, on retrouve aussi les principaux constructeurs (BMW, Ducati, Honda, Aprilia, Suzuki, Honda, Bimota, Husaberg, Kawasaki, Husqvarna, KTM, MV Augusta, Triumph, Cagiva, Yamaha, etc.) et donc ce qu'il y a de mieux en matière de deux-roues. Enfin, pour s'immerger pleinement dans le fabuleux monde de « l'essorage de poi-

Autant les jeux de voiture foisonnent, autant ceux dédiés aux motos sont plutôt rares. Et en plus, la moitié d'entre eux ne valent pas grand-chose. Heureusement que les Riding Spirits sont là pour raviver la flamme des motards consoleux.

Lá, par exemple, on ne peut pas dire que ce soit vraiment beau



gnée », les créateurs ont développé le « Motorcycle Real Sound System » qui permet de reproduire fidèlement les sons des moteurs. Bref, il y a de quoi tripper quand on aime le genre. Toutefois, il faut bien avouer que les screenshots que l'on a pu voir jusqu'à présent trahissent une certaine médiocrité dans la réalisation graphique. Tout d'abord, le titre souffre visiblement d'un aliasing plutôt prononcé et la modélisation des bécanes n'a pes toujours l'air au top. Mais bon, qui vivra verra, hein, comme on dit. Il faudra attendre quelques semaines les enfants pour lire le test import qui va bien et qui donnera un avis définitif sur la chose. Et peut-être même sur le sens de la vie en général si le pigiste a assez de talent.

Angel



Comme dirait Ta Race : « Là, le mec, il est dans le virage il fait « whaaaaan », et l'autre le dépasse et fait « whaaaaaaaaan », c'est trop puissant »



L'aliasing se fait pas mal ressentir

### en bref



### LARA KISS L'IRAK ?

Vous souvenez-vous de la très pulpeuse Neil McAndrew? Voilaaea il s'agissait bien diun manifequin ayant orete sa plastique, augara Croft pour certaines campagnes publicitaires. En bien sachez que la belle a été evacuee d'Irak (direction un luxueux hotel koweliten) parce qu'elle ne supportait pas les toilettes utilisées par les forces britanniques. Vous altez me demander ce que l'ex-Lara falsait la-bas. ? Simple, elle participait a une tournée destinée à doper le moral des quelque 1 000 militaires britanniques déployes sur le soi irakien. Et ca consiste en quoi le « dopage de moral de troupe » ?



### PIRATES INCOMING

Afors que les petits Chinois attendaient avec ferveur une PS2 pour Noël, Sony semble avoir décide de retarder le lancement de sa console dans l'Empire du Milleu. La raison supposée serait une conjonction de deux facteurs légérement « touchy, ». Le premier concernerait le prix. En effet, les PS2 illegalement importees du Japon ou des États-Unis couteraient. Il 600 yuany (155) eutros), alors que Sony esperer écouler, sa machine a il 980 yuany (192 euros). Paties oucaire donc. L'autre problème reste, le piratage foujours aussi peu



### LA VOIX DE CAPCOM

Lorsque-Hiroyuki Kobayashi (Resident Evil, P.N.Ø3: Killer (\*) livre savision de l'année 2003; Homme prefère jouer franc-jeu. Pour lui, le plus gros evenement de l'année passée fut/lincapacité de la GC et de la Xbox à rattraper jeur retard sui, la PSZ Les ventes décevantes de certains titres purement nijpons l'ont aussi supris. Il annonce d'aitleurs en tirer de precieux enseignements sur ce qui « marche » et ce qui « ne fonctionne plus » I Du coup, il attend avec impatience la prochaine génération de consoles et la suite de Kil Bill l'Car ou. Hiroyuki Kobayashi reste avant tout un homme de gouil



### WWW.FL-GAMES.FR Le spécialiste de l'accessoire sur consoles! www.FL-GAMES.fr

la chaîne des Jeux Vidéos





IMPORT DIREC

USA **ASIE** 



CHRONOPOST LIVEAISON 24H/48H PARTOUT



TEL: 01 60 16 42 32











www.fl-games.fr





Site sécurisé Banque Populaire





Power Stick Arcade : 29.95 €



VPC: Spécialiste en vente par correspondance.

Plus besoin de chercher, faîtes vous livrer!

Multi-VGA Box Hautre-Définition 79.95 € Hori Memory Card Phantasy Star Online 29.90 €







Code Veronica X JAP : 74.95 €





One Piece 3 JAP: 74.95 €









Baten Kaitos JAP : 74.95 €





Manette Gamecube Orange, Argent ou Emeraude 39 95 €





Arcade Stick Soul Calibur 79.95 €













YST/417 (0)





Carte M GT4 "Proto













Collection AP : 75.95 €































COMMENT COMMANDER?























Spécialiste de la Vente Par Correspondance, retrouvez PLUS 200 PRODUITS sur notre site Internet : www.fl-games.fr Paiements sécurisés & BICS WEA

PAR COURRIER EN NOUS RENVOYANT LE COUPON CI-CONTRE PAR INTERNET: www.fl-games.fr OU info@fl-games.com

PAR TELEPHONE : 01 60 16 42 32

PAR FAX: 01 60 16 19 77

+4,50 Eur de frais de par Option contri

### Made in Europe

Ça y est. Sony a enfin trouvé le truc pour attirer les filles devant une console. Un micro, de la musique et zou, c'est parti mon kiki! La musique, ouiiii la musique je le sais sera la clé, lalala. Ou comment avoir l'air ridicule en public.

> ll y a tout plein de modes pour s'affronter à deux. Faut pas se laisser déconcentrer par Ricky, Livin' la vida locaaaa I



She's in -to new sen -sa - tions New kicks in the can die light

### ngstar Pop

Pourguai Avril Lavigne ? Parce au'Anael est amoureux. de ses bras

Machine : PlayStation 2 Sortie en Europe : Mars 2004

Sony surfe sur la déferlante « toi aussi tu peux devenir une pop star même si ta voix est pourrie » et pousse l'interactivité un peu plus loin. La démarche n'est pas inédite puisque les Japonais exploitent depuis un petit moment déjà la musique et le ludique. La mouvance est d'ailleurs sur le déclin sur l'archipel nippon. Et c'est désormais à nous d'en profiter.

### Karaoké fever -

Après avoir collé une caméra sur la PS2, il est temps d'y brancher un micro, voire deux. Le projet Singstar va s'articuler autour de trois courants musicaux : pop, classique et urbain. Le premier volet sera disponible avec deux micros pour la modique somme de 60 euros. Le problème pour nous autres Latins d'origine va être de réussir à chanter en anglais. La performance tiendra compte de la justesse du ton, de la régularité de positionnement des syllabes et des lyrics en général. Vingt-cinq morceaux issus du catalogue de Sony Music lanceront les premières hostilités. Sauf que les mélodies pop en question s'adressent en priorité au public anglais avec des artistes du crucomme Atomic Kitten, Five ou S-Club. Que nous reste-til pour nous titiller la glotte ? Dido, Madonna, Pink, Sophie

> Song list World Of Our Own Murder On The Dancefloor Cheeky Song (Touch My Burn)



Le mode Carrière débute dans un boul-boul baptisé l'Orange Club Un entraînement nécessaire avant d'enregistrer un single



You ook me a foo to me Tel me

Ellis Bextor ou Avril Lavigne. C'est-à-dire un panel trop faible pour nous convaincre. Comment se lancer dans une carrière solo quand on ne connaît pas les chansons? C'est terrible, je suis tout à fait d'accord. On attendra donc le deuxième volet Singstar Classic avec des titres plus connus comme George Michael, Bananarama ou A-ha. Du coup, c'est un peu l'arnaque, non ? Surtout que le Karapke Stage de Konami, prévu pour le printemps 2004, comportera plus de cinquante-cinq chansons! La guerre des micros s'apprête à déferier sur l'Europe. Singstar proposera des artistes locaux pour chaque édition nationale ou presque. Nous autres Frenchies auront le plaisir de fredonner des titres de Sinclair, mais ca reste à confirmer. On pourra s'affronter en mode Battle ou bien faire des duos. Le son qui s'échappe de l'écran télé n'est pas top, avec un effet d'écho assez lourd mais bon, quitte à avoir les frissons de la honte, autant les avoir jusqu'au bout !!!

Karine





### GRANDE BOUCHE CHEZ LES BUSH

Dans un entretien accorde mardi à la chaîne de télévision ABC News. George W. Bush, alias Bretzel-maniac, révele que son épouse Laura ne ménage pas ses citiques en privé envers le langage coloré et muşçle employé par son mari en public L'expression « mort ou vifi» dillisée pour qualifier la traque de Saddam Hussein aurait ainsi particulièrement déplu à la first lady. Shocking I Les élections sont dans moins d'un an.Laura, sauve-nous !



### DANNEE 2006 VUE PAR FAMITSU

Histoire de faire un grand et beau tour d'ho-rizon de ce qui attend l'archipel nippon er 2004, le célèbre magazine Familisu a mené une grande enquête pour lister les plus attendus cette année. Après deux, trois roulements de tambour et l'outrageuse domination des titres Square Enix, the winners are Jeux les plus attendus en 2004

- 1. Finai Fantasy XII,(PS2, Square Enix) 2. Metal Gear Solid 3 (PS2, Konami) 3: Dragon Quest V (PS2; Square Enix)
- 1, Final Fantasy XII (PS2, Square Enix) 2. Dragon Quest VIII (PS2, Square Enix) 3. Gran Turismo 4 (PS2; Sony) Commercants
- 1. Final Fantasy XII (PS2, Square Enix) 2. Dragon Quest VIII (PS2, Square Enix) 3. Dragon Quest V (PS2, Sony) Dovidupceurs les plus attendus un 2004

1. Square Enix 2. Nintendo 3. Namco 4. Sega 5. Capcom 6. Konami



### AVEC UBI. C'EST LA FOLIIIE

Aux États-⊍nis, la vie₊c est trop cool. On peut devenir gros facilement, on peut tuer des gens sans soucaire, on peut élire des demeurés sans se prendre la tête, on peut se prendre pour les maîtres du monde avec l'avai du reste du monde et on peut obte nir Splinter Cell (sur n'importe quelle console de salon) gratos en achetant Prince o Persia (PS2, GC ou Xbox) ! Eh oui, decidément très généreux. Ubi Soft a décidé de mener une opération « coup de cœur » particulièrement allechante. Maineu-



devrait Europe Dommage

### en bref

### LE PERE NOEL EST UNE VRAIE

Pendant la fraîche période de Noël, le papa du même nom semble avoir bon dos Áinsi, outre les poivrots impénitents qui profitent de l'occasion pour endosser le costume rouge et la barbe blanche, d'autres jugent plus festif de se servir de la tenue pour cambrioler des banques ! Ainsi, aux States, les braquages effectués par des pères Noël auraient fait un vrai carton cet hiver. D'un autre côté, il faut bien qu'il les paie les millions de cadeaux qu'il distribue !



### DEAD OR ALIVE ETC

Chez Tecmo, l'actualité DOA semble s'animer doucement en ce début d'année. Ainsi, la Team Ninja vient d'annoncer que de nouveaux détails devraient être bientôt révélés concernant le très mysterieux Dead or Alive Code: Cronus. Même que le « bientôt » porte un nom et qu'il s'agira du Tokyo Game Show 2004. Il y a de quoi voir venir donc. Les seules certitudes actuelles permettent de savoir qu'il ne s'agira pas d'un jeu de combat, mais que l'univers de Dead or Alive sera bien évidem-ment très présent. À noter aussi que le



fameux DOA4 ne sortira pas en 2004, et que certaines rumeurs évoquent sa sortie sur les consoles « nextgen » A suivre

### Télex

zine Shounen Gangan s'apprête à accueilli naki Sora no Mukou Ni. *Une belle ex*or

### LES GORÉENS KISS ZE FOOTBALL

Après le raz-de-marée des Diables Rouges lors de la demière Coupe du Monde de footcheball, l'amour des Coréens du Sud pour le ballon rond ne se dément pas. Ainsi, la récente sortie de Winning Eleven 7 International fut couronnée de succès avec 50 000 ventes en à peine 20 jours. Pour vous donner un ordre d'idées, Winning Eleven 6 International avait mis 8 mois pour atteindre ce score













Malgré un aspect des plus repoussants, un adversaire cache toujours un point faible Pigé, Conan ?



Une cinquantaine de combos alimentent les mouvements du gros barbare ll suffit juste d'avoir le courage de les mémoriser

Made in Europe



Suivre les traces du plus gros des barbares, c'est un peu découvrir un monde abrupte et violent peuplé de créatures imaginaires telles que dépeintes dans les romans ou les contes. Le personnage de Conan possède à lui seul un charisme indéniable, qui s'est forgé à travers le temps et les adaptations cinématographiques. Démonstration en live. Je mets la galette dans la console et réussis à attirer un fan du barbare ayant succombé aux premières notes de la mélodie. Teck : « Hé, mais c'est la musique originale ! J'ai la B.O ! » Premier contact amorcé. Sauf qu'au regard des millions de bugs qui gangrènent cette version preview, les fans auront vite fait de prendre leurs jambes à leur cou. Étrange. La version qui m'avait été présentée dans les studios de Cauldron n'était pas si catastrophique. On croise les doigts pour la suite...

Éditeur : TDK Mediactive • Machines : GC, PS2 et Xbox Sortie en Europe : Mars 2004

### Roger Lemerre La Sélection des Champions 2004

Roger Lemerre l'a dit : le football, c'est pas compliqué ! C'est en partant de ce principe que Codemasters nous ressort un nouveau jeu de management portant le nom de l'ex-entraîneur des Bleus. Cette édition n'apporte pas de réelles nouveautés, mais s'annonce tout aussi convaincante que les précédentes. Complet dans la gestion de l'effectif et pourtant très simple à prendre en main, le soft se montre parfait pour qui désire voir son club fétiche (à choisir parmı six des meilleures ligues européennes) accéder au top du top du vedettariat. Les matchs seront retransmis en 3D temps réel et vous pourrez gueuler vos ordres depuis le banc de touche, en bon manager consciencieux. Reste à voir s'il fera le poids face à LFP Manager.

Luis Fernandez n'a qu'à bien se tenir .

compliqué

Il n'en est rien

Éditeur : Codemasters • Machines : PlayStation 2 et Xbox Sortie en Europe : Février 2004



Quel pied de liberer Beckham de ses obligations madrilènes pour pas un rond

Gérer son effectif peut paraître



Europe Made in

# ever

Le mode Fever apporte un petit plus sympa à la rėvolutioonaire cependant



son quat'millième épisode débarquer chez nous le mois prochain sur Xbox, GameCube et PlayStation 2. Inutile de vous expliquer les règles en détail, vous les connaissez tous plus ou moins. Heureusement, cet opus développé par la Sonic Team offre une petite nouveauté rigolote avec le principe de « Fever ». En gros, en créant des réactions en chaîne, vous enverrez chez l'adversaire des « Puyo Previews » qui lui tomberont sur la tronche s'il n'arrive

pas à les éliminer avant un certain nombre de secondes.

Cette bonne vieille série des Puyo Puyo verra En vous renvoyant ainsi la balle, la jauge Fever se remplit avant de vous faire entrer dans un mode où le simple placement d'une pièce peut vider l'écran... À vous de trouver le bon spot pour faire des points et écraser votre adversaire. Sympa. Des modes de jeu spéciaux vous aideront à comprendre tout ça et à vous entraîner, mais c'est bien évidemment en multi que réside vrai-

> ment l'intérêt dulo

Éditeur : Sega

Machines: PlayStation 2, Xbox, GameCube

Sortie en Europe : Fin février 2004



Chaque personnage est olus au moins à l'aise avec les « chains ». les « fever »,



Les Puyo transparents handicapent réellement contre-attaquer au plus vite

### Stient Scope Complete



Les boss ont toulours des troncnes affreuses c'est une tradition dans les Silent Scope



lcs, il faut tirei entre les deux hôtesses ce n'est pas le moment de trembler

Les Silent Scope ont toujours été plutôt bons, mais le problème, c'est que la durée de vie est tellement courte que l'intérêt chute complètement, lci, la bonne idée, c'est de réunir les trois volets déjà sortis et de les vendre sous forme d'une compile à un prix vraiment réduit. Et là, ca commence à valoir vraiment le coup. Le concept est identique pour les trois : on contrôle un franc-tireur (ou plutôt le réticule de son fusill et on s'amuse à sniper sur tout ce qui ressemble à un terroriste. Avec la gâchette gauche, on active/désactive le zoom, et avec la droite, on tire. Le trip est toujours aussi bon et certaines scènes sont vraiment mortelles, notamment celles où l'on doit faire un headshot sur un perso qui court dans tous les sens. Moralité : le snipe, c'est trop bien!

Éditeur : Konami • Machine : Xbox Sortie en Europe : Mars 2004



ie pont de Londres c'est la classe !

Angel

### en bref



### as si virtuel que co

En Chine, pays des droits de l'hom, euh. pays de la muralile de Chine, il existe des royaumes où le droit à la propriété régne Ainsi, dans le monde merveilleux dè « le Internet » chinois, un tribunal a ordonné a uñe société de jeux vidéo en ligne de rendre à un joueur des objets virtuels dérobés sur son compte par un pirate informatique. dont un stock imaginaire d'armes biochimiques. C'est beau la vie.



### L'ENFANT MÉTAPHYSIQUE

Aye, Square Enix vient d'ouvrir le site offi-ciel de Final Fantasy VII Advent Children (www.square-enix.co.jp/dvd/ff/ac). A noter que la durée de ce film en images de synthèse devrait passer de 60 à 90 minutes. Rappelons brievement que l'histoire se déroulera deux ans après que Cloud a « crucilixe » Sephiroth ... Pourtant, ce dernier occupera une place non negligeable dans l'histoire, puisque de nombreux flash back et des scenarios annexes s'entre meleront. Le film, qui ne devrait sortir qu'en DVD, reste prevu pour l'été 2004 au Japon.



moossible, mais peut-être diaboliqueme

### DIKACHU, CARTES SUR TABLE

Wizards of the Coast, humble fabricant de cartes Pokemon, a décide de booster ses revenus en attaquant Nintendo. Les magiciens de la côté réprocheraient en effet à Nintendo de leur avoir volé des secrèts de fabrication. Mal, mauvais, Pikachu!!! Bournan Fun workstaurait d'ailleurs du se tenir en octobre dernier (2003, c'est loin saur que Wizards et Nintendo auraient préfére trouver un accord à l'amiable. Ça a du palper sévere à Noël chez les magiciens:





## **SUR TON MOBILE POUR 2004!!**

.Hev ch

70731

82144

70733

82158

55774

55675

45009

46069

81624

81623

81619

Summer ram

La soupe aux choux

SONNERIES

🗪 PAR MINITEL : 3617 LOGOSONNERIE 👝 SUR INTERNET : WWW.LOGOSONNERIE.com

PAR SMS : AU 82020 Par ex : Si tu souhaites télécharger la sonnerie Hey OH ! : ENVOIE 79735 au 82020

SUR LE WAP: CRANGE | BOUYGUES | STR : KALLERY STEELING | KALLERY STEELING |

وعامونا عروجي وعميرا الدعر SUR L'I-MODE :

.Charmed

Cocktail Danette Darladirladada Dim

Dirty dancing

Good bye lenin Grease

Harry Potter Hawai police d état Jindiana Jones

a croisière s'amuse La famille Addams

La vérité si je mens

Le diner de cons Le professionnel

Les cites d'or

Mc Gyve

Olive et Tom

Sister act South Park Stach stach

Perry Mason Rémi sans famille

Starsky at Hutch

Allez on va gagner

On va gagner

Tous ensemble

.l'm outta love

.Lose yourself

Magic stick Mesmenze

Promise

. Still dre

Ya rayah

..... Et ils sont ou

Maya

. Le bon, la brute et le truand

Goldoral

La carioca



#### 70 46 70

LE TOP Votre mission Jamel\* C'est trop la., Jamel\* . Dis-mei pas... Hein, que ca t'enerve Jean-Marie Bigard'

Bert Laden\* & Sorldam Hussein Le parrain'
Jamel' Après le biomsin'...
Summering' M. Burns Jamel\* Faire des hum., Pretty Woman\*

sabelle a Ben Laden" sabelle a. Ma biche" Ah, ah Chouchou" Trop d'bonheur! Ben Laden" Pitite message BENNY BENASSP

Satisfaction 885749 SHAGGY\*

Hey sexy lady 881923 Bob Marley\*

I Shot The Sheriff 800187

PARODIES CINÉ/TV SOS détresse, bonjour!

Rappel illico Le Flic de Beverly Hills WITATIONS ET PARODIES

100% POTES

SATION,

- NO

ACOTE

801116 Les bronzés 885758 Terminator 3: Le T-X 801131 Il etait una fois dans l' 801129 La querre des mobile Hors operateurs N RDV CHAT 2004

TES, DELIRES, SORTIES PASSION, ETC., !!!

1. RDV PAR TEL:

08 92 68 19

ENVOIE CHAT AU 61040

CHATCHE SUR LE WAP et l'I-MODE:

WIZZAND

PINBALL \*M (3) 82812

#Re : Modia 5100, 7215 , 3655 , 7655 o 72 Compatibilité : Modia 3650 7,7656 o 73 , Albaha 3510, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 3650, 7650 - Tom Clanny spinitor cell ell' Toma direct récentes Sannéville el le long Camérille sont des marçoes de Sannéville elle Sannéville sont des marçoes de March Enterfanament andréve sous licenzes (1) o SAN Patrymore and the Ging of Tagliers, are attrademarks of SNN Playmore

Copyright 2003 Digital Bridges Ltd. All rights reserved. © Acolei 2003 .

RENCONTRES GARANTIES

GALLERY >> 123 TCHATCHE

Mission empossible

PRIEST DE RISE II  TOUS LIST TELEPHONES  FORS STEERHONES  FORS STEERHONES  FORS STEERHONES  FORS STEERHONES  FORS STEERHONES  FOR STEERHONES	797 461 827 945 542 707 788 766 826 542 556 852 818 954
801699 Ma bucher of Bournal's 829437 Agence bus risques' TOP ACTU 801417, Jacques Chirac' 8803764 Saddam Hussen' 87823 Saddam Hussen' 878969 S. Hussen' a B. Laden' A vorte bounser 87830 Saddam Hussela'	766 918 924 827 821 542 557 556 930 743 911
R82105  EMINEM* Follow me 883055  LUMIDEE* Rever leave you	5567 9082 9106 9613 5567 7080 0259 7613 5577
895267 CINIÉ/TV 801116 Les bronzés 886758 Ferninator 3. La T-X 801101 l'etait une fois dans l'ouest 801108 Tarzas 801109 La guarre des mobiles 901464 Reman	9503 0259 8775 8454 5109 7530 8081 0032 8593

.... Le mur du son Agence tous risques LES TUBES -Blame it on the boogle Can't hold us down .Dis moi si j'te saoûle Encore Get my party on Glonous Guilty Hit that In the shadows J'ai des choses à le dire 96142 J'attendra 95452 ue pars avec to Reçois DIRECT la

--- RAP IIS---.21 directions Cleanin out my closet Don't know what to tell va mess with my man Family affar Get busy Got what you need

Out ne saute pas n est pas Sat sfaction

Le seigneur des anneaux
. Le flic de beverly hills
. Pusp fiction
. Mon etolle
. Le parrain
. In da club , . Laisse parier les gens Top Gun Laisse p...
Lop
Les bronzes font du sk.
Rocky
Mane

Magnum Pretty woman Lose yourself Going under Simpsons Midnight express Lexorciste A contre-courant

Je saigne encore

84898

76137

Love s divine Make me wanna scream Maria Magdalena ...Me against the music Ne pars pas Never leave you Number one Prendre racm Rien ne changer Right on time 95045 88135 .Tout Por des hommes 81095 We will rock you

Saturday night's airight.
Shut up So yesterday Stuck Stuck on you Suivre une etoile Symphony Tant que c est toi Thoia Thoing Time is running out To tu White flag Zinedine

On n'oublie jamais nen One more chance Parce ou on went de loin Petit papa noé! Albator Batman

Scandalous 78994 84878 ...Without me CHANSONS FRANÇAISES 91931 74542 70824 .Des mots aux resonnent En apesanteur Entre nous 70823 74312 . J ai demande à la lune 86290 J'attends l'amour Je serai ta melliaure amie 86276 L'été indien Libertine Lorange Ma conscience .Moi folita 91070 .On va s aimei .Partenaire particulier 14457 Petite Mane 70833 04206 Regarde moi Sans contrefacor

**FACILE!!** Envoie ton titre au 81700 et reçois DIRECT' ta sonnerie!! LOGOS 17445 2004 : 2004 : plus de PLUS | 17444 2004 : je maigris! 17441 je fais du sport 17438 dire ... esh que je laime 74944 Pan 2004 : Papprends Panglais 99982 Special ST VALENTIN

84927 eams 42839

81063

sur ton mot Logos, sonneries, cartoens, clips, répondeurs, surprises : APPELLE 3255

inste 12978

55465

ie 44084 O OM O 53500

super 3 80900 coms

PITERRELLI 51101

MARIEY S 93460 WEYAR & 20245

81325 TCHOPATHE! 69098





















DISSACION A TEST PARKITS ANNI O PAPPLER, (1) for do 325. Concessing ton operation: List des besignatores competitions our wavelengesoment common to an appetant in 88 26 83 34 (0.150 E/mm). Ligas couleur compatibles our Acades. Motion A, Indian, 4-Gap. Parassone, Philips. Signator. Grants, Section Micro, Sarperson, Parity, Sagering Sarperson, Parity, Sagering, Sagering Sarperson, Parity, Sagering, Sagering, Sagering, Sa

#### Made in Europe

Malgré le succès du premier volet, Dark Alliance II se fait relativement discret. Aucune version preview, rien, nib. Que des photos qui filtrent au compte-gouttes. Pourtant, on ne peut pas dire qu'il ne soit pas attendu ce nouveau volet!



Et les effets de lumière sont toulours aussi puissants

## Baldur's Gate Dark Alliance





Machines : PlayStation 2 et Xbox Sortie en Europe : Mars 2004



Le système de combat a aussi été revisité

Comme le temps passe vite, cela fait déjà plus de deux ans que le premier Dark Alliance est sorti. Je me souviens qu'à l'époque, on avait peur que ce soit une belle bouse du fait qu'il ne s'agissait que d'un « vulgaire » hack'n'slash à la Diablo, qui aurait pu salir la légendaire série des Baldur's Gate. Et pourtant, au final, on a été bluffés par ses qualités graphiques, franchement hallucinantes à l'époque, mais aussi par son gameplay qui comprenait une gestion d'évolution des persos et un scénario bien fouillé qui rendait honneur à la saga. La classe quoi !







#### Fumble, Backstab et TACO

Maintenant que les choses sont remises dans leur contexte, zou, il est temps de parler du second volet en préparation. Développé par la même équipe, Black Isle, le titre se base sur la troisième édition de Dungeons & Dragons (ce qui ne contentera pas les puristes du jeu de rôle qui trouvent que les règles ont été trop simplifiées pour plaire au grand public, enfin c'est ce que me dit Plume...) Bien sûr, tout se déroulera dans les Royaumes Oubliés, comme d'hab', et il faudra explorer des contrées hostiles à grands coups de massues ou de sceptre magique sur la tronche de flagelleurs mentaux et autres tyrannœils. Rayon nouveautés, on nous annonce plus de monstres, des environnements graphiques améliorés ainsi que cinq personnages customisables à souhait, dont un barbare, un moine elfe noir et un elfe nécromancien (les deux autres n'ont pas encore été révélés). Le tout sur 80 niveaux répartis en 4 actes jouables seul ou en coopération. De plus, on nous annonce aussi un système de création d'objet inédit. Si le contenu du scénario reste encore assez obscur, on peut d'ores et déjà s'attendre à une longue aventure épique. Reste à espérer qu'il soit aussi prenant que le premier volet, mais vu les éléments dont on dispose, on n'a pas trop de raisons de s'inquiéter.

Angel

### en bref

#### LE FRANCE PAYS OES.

. droits de l'homme et du citoyen. Pays du vin et de la bonne vieille baguette. Pays de la laïcité. Pays des gros bourrins et des crétins. Oui, dans le cadre des brèves débiles, ez:moi, pour une fois, m'adresser à tous ces débiles qui, lorsqu'ils vont yoir Le Seigneur des Anneaux Le Retour du Roi. prennent un malin plaisir à se marrer comme des niais à chaque plan héroïque, à applaudir ironiquement à la mort de certains heros ou à se plaindre à haute voix de la durée du avant même que ce dernier ne soit fini. Pathétique de voir ces adultes avoir des réactions aussi infantiles. Que vous aimiez ou pas, cela vous regarde, mais une salle de cinéma n'est pas un zoo. Vous me faites bien pitie. Signe : Gollum



#### HALD 2 PREND LEAU

Initialement prévu pour la mi-mars 2004 aux États-Unis, Halo 2 devrait voir sa date de lancement décalée. En effet, si l'on en croit plusieurs boutiques de vente en ligne, la fenêtre de lancement serait désormais ouverte le hum 1/ avei Oui, c'est sûr, tout de suite ca ne paraît pas tres sérieux. mais il n'est peut-être que le premier d'une longue série de reports. L'essentiel est que le jeu soit à la hauteur, n'est-ce pas



#### ALORS GRAND-MERE. CA FRAG BIEN ?

Tu es djeunz et tu joues aux jeux vidéo ? Normal Tu es dvieuz (nouveau concept de nonieunes se) et tu

ioues aux jeux video ? Eh bren, tu n'es

ça l En effet, sirl'on

en croit une récente étude menée outre-Atlantique, près de 17 % des joueurs auraient plus de 50 ans l'Un chiffre assez versant, même si, dans le lot, la propártion de joueurs « altra occasionnell » sr pas determinee. Qu importe, yes pas de doute, le gamer-boom est en marche Çaaaa iii pleeesir.

#### MARIAGE AU 7º CIEL

Je t'aime. Tu m'aimes. Nous nous aimons. Alors unissons nous sur la lune ! Comment chéri ? Facile, il suffit juste que nous signions un zoli chèque de 40 millions de dollars à l'ordre des Rouges de l'Espace, alias l'agence russe Rosaviakosmos. En effet, si tout marche comme prévu, d'ici quelques années, la Station Spatiale internationale (ISS) pourra abriter un couple de lovers désireux de se passer l'anneau loin du plancher des meuuuuuh. Classe.



#### PORTABLE OR MOT THAT'S THE QUESTION

Alors que le destin de la PSP commence à se forger de plus en plus précisément, de nombreuses rumeurs viennent abreuver les conversations mondaines. Ainsi, en parcourant le PlayStation Magazine officiel américain, certains lecteurs lettrés ont pu découvrir que Sony serait en train de développer des versions PSP de SOCOM: U.S. Navy SEALs et d'EverQuest. Du bon biscuit pour alimenter les fantasmes les plus insoupçonnes, mais qui sait... je verrais bien un p'tit Final Fantasy un Resident Evil et un Metal Gear. Stop n'en rajoutez plus



#### ife (a)

Pour les bad guys du pad, notez que Manhunt est annoncé sur Xbox, tandis que Grand Theff Auto devralt débarquer sur GBA lout ca est prévu sur l'erre pour l'année 2004

#### OU NINUA GAIDEN A LA PELLE

Grand absent de Noël sur Xbox, Ninja Gaiden semble toutefois bien décide à marquer de son empreinte le début d'année 2004. Ainsi, alors qu'il est attendu pour le 26 février prochain au Japon, et en avril chez nous, ce titre d'action sans la moindre concession va se payer une promo d'enfer aux States. Près de 500 000 démos gratuites seront donc gracieuse-



bures afin d'effectuer un premier contact avec les nouvelles aventures nocturnes Ryû Hayabusa Verdict dans le prochain

## Mafia



C'est trop bien de se déguiser



Made in Europe



Un joli carnage à l'ancienne Chapeau les artistes !

À défaut d'envoyer une version jouable, Take 2 a mis à disposition une nouvelle salve de photos de Mafia, le GTA-like qui se déroule à l'époque d'Al Capone et de la Prohibition. On dirige donc un malfrat qui veut se faire une place dans la pègre. Pour cela, on devra passer par les inéluctables vols de voitures qui vous permettront de vous déplacer dans la ville. À noter qu'ici, il faut appliquer le code de la route. Un feu rouge ou un stop grillé et une patrouille de police vous épinglera, ce qui peut être assez contraignant Sachez surtout qu'il y a de fortes chances pour que le titre soit en magasin à l'heure où vous lirez ces lignes. Pas la peine de vous dire qu'il sera plus sage d'attendre le test le mois prochain avant de faire quoi que ce soit.

Éditeur : Take 2 • Machines : PlayStation 2 et Xbox Sortie en Europe : Février 2004

### ry Potter et e Prisonnier d'Azkaban

Il sera possible d'incarner Ron et Hermione pour tester leurs pouvoirs saécifiques





La modélisation des personnages est ultre poussée. Les environnements bénéficieront. de la même qualité graphique.

Troisième année à Poudlard, avec comme grosse nouveauté la possibilité d'incarner Ron ou Hermione et leurs pouvoirs d'apprentis sorciers. Harry ne sera donc plus le seul maître de son destin. Nos joyeux drilles devront affronter l'inquiétant Sirius Black, qui s'est évadé de la prison d'Azkaban. Les terribles Détracteurs hanteront les couloirs de Poudlard. Ces horribles créatures sont en fait les gardiens d'Azkaban lancés à la poursuite du fuyard et ont comme caractéristique bien particulière de faire revivre à qui les affronte le pire de ses cauchemars. Chevaucher les Hippogriffes, utiliser la carte des maraudeurs, ainsi que relever de multiples défis mettant en scène deux joueurs, viendront colorer cette nouvelle aventure du petit Potter. Et dire qu'il faut attendre encore trois mois avant d'y jouer...

Karine

Éditeur : Electronic Arts • Machines : GameCube, PlayStation 2 et Xbox Sortie en Europe : Mai 2004



## For e es only

Ce mois-ci, on a fait exprès de varier les plaisirs. Il y en a pour tous les goûts. De la course, de la boxe, de la guerre, du qui-fait-peur, des robots et même des ninjas. Avec ça, je pense que vos yeux prendront autant de plaisir que devant un clip de Britney Spears.

#### rori Challenge I - . . .



La modélisation du bitume est réussie Merci le bump mapping!











Y a pas à dire, c'est quand même vachement beau!



Le design semble fidèle à l'esprit des Transformers



Les décors sont tout soignes que







Les combats en plein air, une pratique qui devrait





Les « silent kills », une spécialite de la série Tenchu



loi, le gars se fait égorger pendant que son pote ne pige men à ce qu'il se passe

The Suffering baigne pas mel dans le trip mystique



Et particulièrement brutal !



Mais d'est aussi carrément gore





Forcement, c'est la pleine lune

#### Futl Spectrum Warrior + Edine

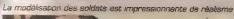
Men down, men down!



Voilă une zone perfaitement couverte !



Les attitudes de poseur sont hellucinentes dans ce titre J'en connais qui n'en peuvent plus d'extase devant ce genre de photos.











(§ \* 8 3 ) J (n.

I who will

## Micromania reprend vos anciens jeux jusqu'a 35 € Profitez-en pour découvrir les nouveautés!



micromania.f

## MICROMANIA

Reservez vos jeux dans vetre Micromani

🗖 🕮 midemania fi

#### nouveaux Micromania

### 20 MICROMANIA BREST OUVERY C.C. COI CON AFGUENET - 29200 Brest - 14, 02 98 44 (1) 31 78 MICROMANIA ST-QUENTIN (2004 53)

MICROMANIA

MICROMANIA GARE DU NORD re du Nord - Espace Niveau 2 Bantieue - 75010 Pari

MICROMANIA AUX-LES-MILLES GOVERT Croal Camebur les Milles - 13290 Aix-les-Milles 1181 04 42 20 93 48

MICROMANIA MARSEILLE BONNEVEINE OUVERT C. Cial Bonneveine - 13008 Marseille - Tel. 04 96 14 05 91

MICROMANIA VALENCE OUVERT

MICROMANIA VAL D'OLY (QUVERT)

Coll'Audian - 91270 Vigneux/Soure - 181. 01 69 52 46 25
MICROMANIA LA ROCHE/YON OUVERT

ial RER La Grande Arche - 92,800 Pureaux - Tél. 01 41 02 92 3 MICROMANIA BAY 2 TORCY DUVERT

C.Ccial Bay 2 - 77616 Maine-La-Vallee - 18. 01 60 05 63 09 MICROMANA NIMES SUD OUVERT C.Ccial Geam - 30000 Nimes - Têl. 04 66 02 48 25

02 MICROMANIA LE FAYET ST-QUENTIN OUVERT

MICROMANIA COMPIÈGNE VENETTE (0.944.534) C. Cola Carrefour - 50280 Venette - 74, 03 44 36 76 7 MICROMANIA LAON (0.944.53)

MICROMANIA EVRY 2 EXTENSION OUVERT

MICROMANIA FLINS (OUVERT) C. Cital Carrefour - 78410 Fins - Tel. 01 30 90 52 00

MICROMANIA NANCY LAXOU

II MICROMANIA BRETIGNY/ORGES OFFERT C. Crial Maison Neuve - 91220 BrétignylOrg 16, 01 69 88 15 52

83 MICROMANIA CLERMONT AUBIERE WINES

68 MICROMANIA COLMAR HOUSSEN QUYERT C. Cidal Cora - 68125 Houssen - Tel. 03 89 21 01 661 66 MICROMANIA PERPIGNAN CLAIRA QUYERT

Criel Auchan - 66560 Claira - Tél. 04 68 38 92 52

**MICROMANIA MARTIGUES CANTO PERDRIX** Coal Auchan - 13503 Martigues - Tel. 04 42 41 33 11 (INCLERT

79 MICROMANIA MORT SOUVERS Codd Géant - 79025 Nion - Tél. 05 49 73 02 05

63 MICROMANIA CLERIMONT JAUDE QUVERT

Coal Audras - 63000 Gemont-Ferrand - Tel. 04 73 17 01 3

88 MICROMANIA ÉPINAL JEUXEY (RUYER)

73 MICROMANIA CHAMNORD QUVER

44 MICROMANIA PARIDIS OUVERT C. Coal Parids - 44300 Names - Tél. 02 40 50 13 4/

Cotal Audhan - 54350 Mont Saist-Marin - Tel. 03 82 24 04 1

03 MICROMANIA MONTLUÇON DOMERAT OUVERT Caial Authan - 03410 Domerat - Tel. 04 70 29 98 63 33 MICROMANIA BORDEAUX BEGLES 30 UNERT C. Caial Carefour Bègles - 33000 Bordeaux - Tel. 05 57 35 38 1

🔞 MICROMANIA CHARLEVILLE-MEZIERES 🥦 🕬 🕬

38 MICROMANIA L'ISLE D'ABEAU OUVERT

MICROMANIA CHALONS-EN-CHAMPAGNE Centre Ccial Carrefour - 51000 Chalons-en-Champagne QUIVERT

OF MICROMANIA NICE TRIL (QUIXER)

Centre Ccial Nice TNL - 06300 Nice - Tél. 04 93 55 09 30

13 MICROMANIA ARLES CONDUCTOR

Centre Coal Géant - 13200 Arles - 18/04/90 18/39/15

OF MICROMANIA MANDELIEU (QUYENT)

Centre Cdal Géant - D62111 Mandelieu - Tél. 04 93 48 02 0.

Centre Coaf Les Halles du Belfroi - 80000 AMIENS

78 MICROMANIA MONTIGNY-LE BRETONNEUX Centre Coal St-Quentin Ville 78180 Mortigny Le Bretonneux 95 MICROMANIA CERGY 2

Centre Coal Cergy Les 3 Fontaines - 95000 Cer

01 MICROMANIA THORY MOUVEAU Centre Coal Val Thory - 01710 Thory - Tel: 04 50 99 01 1

u entre Caal Plein Sud - 34465 Perots - Tel. 04 67 68 44 39 6 MCROMANIA PARLY III

4 MICROMANIA BEZIERS

**03 MICROMANIA MONTLUÇON ST-JACQUES** 

MICROMANIA VAL THOIRY



AVEC LE TEMPS QUI PASSE, AVEC
LES JOUEURS QUI VIEILLISSENT,
ON AURAIT PU CROIRE QUE LE
FAIT DE JOUER SERAIT DEVENU
UNE ACTIVITÉ QUI N'AVAIT PAS
TROP BESOIN DE SE CHERCHER
UN ALIBI, UNE JUSTIFICATION...
C'EST L'INVERSE QUI SE VÉRIFIE.
PAT Dam



### 

## 

I faut comprendre : il y a longtemps, pour jouer, en gros, il fallait mentir à ses parents Promettre qu'avec un ordinateur, on aurait pu réviser ses maths, apprendre à dessiner, devenir informaticien... Bref. faire du constructif. C'est un peu normal ; un micro, dans les années 80, ca coûtait cher, Jouer était un à-côté de la fantastique promesse éducative de la micro-informatique à domicile. Voir que ca devenait la seule utilisation d'une prodigieuse machine du futur, c'était désespérant, pour les parents. Pour les sous et pour l'image qu'ils avaient de leur progéniture. Aujourd'hui, ces temps sont oubliés. Les consoles sont devant chaque téléviseur, achetées par les parents la plupart du temps, ou bien encore par des jeunes gens financièrement autonomes... Et pourtant, le jeu vidéo se cherche encore une justification



Jamais le monde du jeu vidéo n'aura autant cherché à échapper à lui-même, à se forger une identité de substitution. Pour tout un tas de gens du milieu du jeu vidéo, jouer ne peut se réduire à simplement « jouer ». Avant, le jeu, c'était la première étape, un peu embarrassante à justifier, vers les disciplines supéneures de l'informatique ; aujourd'hui, le jeu, « c'est de l'art ».

#### Quoi ? C'est de l'art ?

Ce n'est pas moi qui le dis, oh non. Mais le débat apparaît, disparaît, reparaît... Un exemple ? L'excellent *Edge* aborde la question dans son numéro 79 de décembre 1999, avec l'article « But is it art ? ». Et l'auteur de chercher comment placer les jeux vidéo à la fin d'une chaîne évolutionniste... Déjà du temps des Romains... La Renaissance... La photographie et la fin de l'art « imitatif »... L'époque contemporaine et les « avantgardes »... jusqu'au Jeu Vidéo. De déterminer



Le jeu serait donc, après le cinéma, la dernière incarnation en date de « l'art ultime » ?.. Hon.

aussi à quel point le jeu vidéo peut-il se trouver de sa propre parabole artistique. Un autre exemple, une autre méthode ? L'article « Art et jeux vidéo », paru dans *BeauxArts Magazine* (n°221, octobre 2002), s'emploie à retrouver dans des exemples de jeux vidéo connus des problématiques chères au lectorat traditionnel de la revue.

La question ne se limite pas à la presse spécialisée.. Elle hante Internet, et elle est bien sûr présente dans le milieu de l'industrie, à l'heure où une reconnaissance officielle de la part de l'État est aussi une question de survie pure et simple.

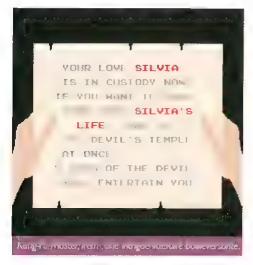
#### Bon alors, c'en est ou c'en n'est pas ?

Ben posez-vous la question. Vous êtes derrière votre joypad, en face de l'écran. Vous êtes entièrement occupé à atteindre un objectif, en exploitant les possibilités de l'interactivité que vous accorde le logiciel. Pour votre plaisir, par jeu. Y at-il autre chose ? Y at-il de l'art, là-dedans ? Pas vraiment Tout simplement parce, d'une part, vous jouez, et, d'autre part, parce que le jeu auquel



vous jouez ne se positionne pas de lui-même en tant qu'œuvre d'art. Il arrive dans votre console et dit : « Eh, copain, je suis un jeu, joue-moi ! On va bien s'amuser, tu verras, tous les deux., » Ça tombe bien, c'est pour ça que vous l'avez acheté. Ça a l'air évident, mais cette constatation va nous permettre de passer à des notions plus complexes

Alors bien sûr, la première objection des partisans qui veulent à tout prix faire du jeu vidéo un art, c'est de mettre en avant qu'un jeu, c'est un sacré





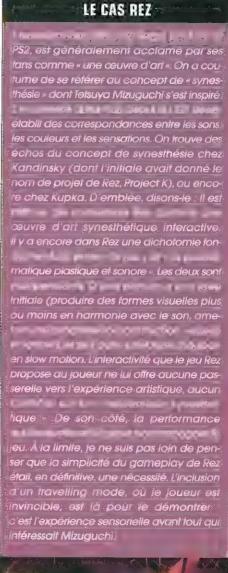
boulot. La preuve que c'est de l'art, c'est qu'il faut maîtriser de nombreuses techniques artistiques différentes et qu'il faut systématiquement le rendre attrayant. En poussant, c'est même la démonstration que le jeu vidéo est une forme d'art plus complète que les autres! La plupart du temps, et souvent à leur insu, les personnes recourant à ce type de raisonnement exhument la mythologie de l'art total, comme le firent avant eux les enthousiastes de l'opéra ou du cinéma. Contenant en lui toutes les autres pratiques artistiques (image sculptée et peinte, musique, chorégraphie, architecture, littérature), le jeu vidéo les combine dans une œuvre « plus complète », et, donc, immanguablement « supérieure ». Il serait donc, comme ces glorieux ancêtres, la dernière incarnation en date de l'art ultime.

Eh oui, mais non. Comme le cinéma ou l'opéra, le jeu vidéo combine les pratiques, mais seulement les pratiques, et chaque pratique est un médium, rien de plus. Ce n'est pas la peinture qui est dans le tube qui est l'œuvre, ce n'est pas la pierre qui est dans le bloc de marbre qui fait le chef-d'œuvre. Ce n'est pas le pixel et le polygone qui sont l'œuvre d'art. Il y a quelque chose, donc, qui transforme la peinture à l'intérieur du tube en œuvre d'art. Il y a des gestes précis qui extraient de la pierre un chef-d'œuvre.

En substance, ce n'est pas le processus technique qui détermine la valeur artistique de l'objet qu'il génère. Il y a « ce quelque chose » derrière les gestes qui créent l'œuvre.

#### La pittura è cosa mentale

Houla. Ça cause en estranger Ça veut dire « la peinture est une affaire mentale » Cette phrase de Léonard de Vinci explique bien la nature cérébrale du processus artistique. C'est le raisonnement artistique derrière chaque geste de l'artiste qui fait de sa production une œuvre d'art. En substance, l'œuvre d'art est la manifestation plastique d'une réflexion, donnée à voir au spectateur par l'artiste. C'est la différence entre l'art et l'illustration décorative, et c'est l'unique distinction entre un monochrome de Malevitch et l'aplat d'un peintre en bâtiment.





Cet échec dans la conciliation de la forme, du fond et de l'interactivité empêchet-il Rez d'être « une véritable œuvre d'art fout. On s'en fout, même. Quand on repo-

se le paadle, la tête encore tourbillonnanje, on se rend compte que Mizuguchi nous a pondu le plus beau et le plus envoutant des jeux de l'univers. Que pourrait-on demander de plus ?



Cette « cérébralité de l'art » repose sur deux conditions : la première, c'est l'intentionnalité artistique. Elle implique que l'auteur de la création veuille faire une œuvre d'art. C'est cette intentionnalité qui crée le processus artistique. Hors de cette intentionnalité, une œuvre n'est pas d'art. Je veux dire : si un singe aveugle et parkinsonien fait n'importe quoi avec un pinceau sur une toile, même si le résultat est, par hasard, très chouette visuellement, on dira difficilement que c'est de l'art. Pareillement, une photocopieuse qui reproduit un chef-d'œuvre ne fait pas une œuvre d'art, car la fonction recherchée n'est que la réplication d'une image modèle. Ce ne sont pas les qualités immédiates seules, celles que communique la simple

du bluff). Il faut que l'auteur veuille faire parvenir à son spectateur une proposition. Même un raisonnement aussi rudimentaire et autoréférentiel que celui de Duchamp Comment doit fonctionner ce raisonnement, dans l'œuvre ? Comme l'artiste ne communique pas avec des phrases explicites, mais à travers de formes plastiques, de sons, ou tout ce que sa sensibilité et son intelligence arrivent à lui faire exploiter, il doit leur donner un nouveau sens à mesure qu'il les organise. Chacune des formes qui composent l'œuvre est un signifiant, un symbole. La « tension discursive » entre sa nature individuelle immédiate, initiale, et son signifié symbolique au sein de l'œuvre est un des mécanismes fondamentaux de l'art Or, c'est bien là ce qui différencie les jeux des œuvres d'art. Les jeux n'en ont rien à faire d'être des constructions au service d'une problématique, et leur contenu n'en a rien à faire de signifier autre chose que ce qui est à l'écran Tant que le jeu vidéo se fixe pour unique objectif de divertir le joueur, il est un jeu, et « être d'art » n'est pas son but.

### Mais alors, c'est incurable, docteur ?

Pas forcément, ma bonne dame. Pour le moment, disions-nous, les jeux sont une œuvre technique dont l'objectif est de divertir le joueur. Mais ce n'est pas une destinée inflexible. Comme on l'a dit, pour qu'une œuvre soit d'art, il faut que l'ensemble de ses composantes soit asservi au développement d'un raisonnement artistique. Il n'y a pas de raison pour que le jeu vidéo ne se comporte pas comme les autres médias. On peut donc imaginer un jeu dans lequel le joueur participe à quelque chose qui se construit, développe un propos. Pour que ça reste un jeu, il faut que le déploiement du raisonnement s'effectue dans le cadre de l'inter-



MGS2 : l'un des rares à s'élever au rang d'œuvre d'art.

## Un tel jeu réussira « artistiquement » si, à la fin, le joueur comprend la valeur symbolique de chaque acte qu'il aura été amené à pratiquer...

perception, qui permettent de dire de l'objet « terminal » d'un processus de production s'il est « d'art » ou non.

D'un certaine manière, Marcel Duchamp l'a démontré, avec ses « ready made ». Au début du XXº siècle, alors que les avant-gardes artistiques repoussaient les frontières traditionnelles de l'art, et donc en modifiarent la définition. Duchamp a, d'un coup d'un seul, tranché le nœud gordien de la question artistique. En placant un urinoir, un objet manufacturé - d'où le nom « ready made » — dans une exposition d'art, il entendait démontrer définitivement la primauté exclusive du raisonnement sur l'objet physique, et que cet artefact industriel, en devenant le symbole d'un raisonnement artistique, devenait un objet artistique. Ce qui se passe, techniquement, c'est qu'en agissant à la frontière entre l'art et le non art, Duchamp a isolé l'instant démiurgique de la mise à feu du processus artistique. C'est la pensée de l'artiste (ici élémentairement réduite à l'acte du choix) qui vient créer l'art et qui donne son statut d'art à l'objet qu'elle investit. C'est cette volontéimpulsion de l'artiste qui est le premier pas essentiel, minimal et commun à toutes les œuvres d'art. En somme, c'est l'application radicale et provocatrice, à quatre siècles de distance, de la citation de Léonard de Vinci. C'est aussi ici que la remarque traditionnelle qui veut que « si ça donne des émotions, c'est de l'art » trouve sa première limite. Ce n'est pas au spectateur de décider de ce qui est art.

Le second point : c'est pas tout de « vouloir faire de l'art », encore faut il « en faire » (sinon, c'est

#### PANZER DRAGOON SAGA, PRESQUE

Ah... Panzer Dragoon Saga. Le jeu avec Emotion Engine inclus. Voici un autre petit chefd'œuvre dont la fortune critique connaît actuellement un véritable bouleversement. De curiosité archéologique à peine connue (sortie confidentiellement en 1998 sur Saturn), il est désormais le loup blanc des collectionneurs. Son ambiance extraordinaire plonge le joueur dans un aquarium émotif unique dans le jeu vidéo, et ce résultat a été obtenu grâce à un travail d'écriture absolument sans précédent. Outre cette ligne directrice émotive maîtrisée d'un bout à l'autre du jeu. Panzer Dragoon Saga, anticipant de quelques années MGS2,

joue avec le joueur ; en orchestrant magistralement autour de lui une véritable « collision d'univers », il le questionne et le force à prendre conscience de sa position. Cette interpellation du joueur est d'autant plus réussie qu'elle profite de son immersion totale et de son implication émotive dans l'intrigue. Pour réussie qu'elle soit, en revanche, cette interrogation n'est pas aussi centrale que dans MGS2. Dans Panzer Dragoon Saga, elle sert surtout à donner un étrange background cosmologique et fonctionnel à l'univers de l'épopée(1). Reste que Panzer Dragoon Saga est un jeu qui intègre au plus profond de sa chair des techniques d'écriture empruntées à la littérature, et que ça fait la différence.



<sup>(1)</sup> Était-ce l'air du temps ? Panzer Dragoon Saga reprend et exploite — de manière absolument révolutionnaire — une idée, apparemment anodine et privée de développements, présente dans l'oubliable et très moche séquence d'introduction de Shining the Holy Arc, toujours de Sega (1996), et toujours sur Saturn.

activité et requière la participation mécanique et surtout spirituelle du joueur pour continuer de se déployer. Un tel jeu réussira « artistiquement » si, à la fin, le joueur comprend la valeur symbolique de chaque acte qu'il aura été amené à pratiquer, de chaque lieu qu'il aura visité, de chaque personnage qu'il aura rencontré, bref, de chaque élément visuel, sonore, scénaristique qui lui aura été soumis. De cette prise de conscience doit naître la réflexion, l'introspection attendue, d'autant plus ressentie (c'est le pari de l'art) qu'elle sera la fille de l'action ludique même, du plaisir, des sensations et des émotions que le joueur aura expérimentés.

#### Allez, on se pose tous ensemble la question...

« Combien de jeux le font ? » Pas beaucoup, hein? Ah si, eh II y en a eu un récemment. Effectivement, la problématique de mise en abîme présente dans Metal Gear Solid 2, telle que l'a énoncée Tristan dans son mémorable « Fin de partie » du numéro 134 d'octobre 2003, est une véntable problématique artistique. Rien à redire là-dessus. MGS2 interroge le joueur sur sa position, sa docilité, et sur son manque de recul moral quant à ses actes. Il lui démontre qu'il est lui aussi un Raiden potentiel. C'était l'objectif déclaré de Kojima(2). Au moment où le processus artistique arrive à son point de réalisation à travers le cours du jeu - ou bien au moment où il le comprend finalement —, le joueur est amené à reconsidérer la finalité de chacune des phases de jeu qu'il a traversées, à les réinterpréter en tant que maillon du raisonnement et à les évaluer en fonction de leur cohérence au propos artistique. De l'adéquation entre les signes (les phases ludiques et narratives de Metal Gear Solid 2) et le signifié (la volonté de susciter l'introspection morale chez le joueur de la part de Kojima) naît la qualité de l'œuvre d'art



(2) http://ps2.ign.com/articles/088/088501p1.html

#### YOSHITAKA AMANO, KLIMT ET LENNA

L'exemplarité de Yoshitataka Amano nous ter Design :: Art ou pas Art ? Depuis des années, Amano produit de superbes designs pour les personnages de la série des Final Fantasy. Au niveau stylistique, il s'inspire des peintures de Gustav Klimt, un des membres de la Sécession viennoise. Pour les fans, ce la suffit à placer ses character designs dans le domaine de l'ari, puissance du syllogisme oblige. C'est comme du Klimt, Klimt c'est de l'Art, donc Amano et Finai Fantasy aussi. Effectivement, en meltant côte à côte des images de femmes de Klimt et cet attwork d'Amano représentant Lenna (FFV), la ressembiance est frappante. Pourtant, au-delà de cette parenté stylistique indéniable, ces images sont fondamentalement différentes. Chez Klimt, la représentation de la femme a une portée symbolique très étendue, liée au corps, au sexe, à la corruption, à la mort Elle relève d'une conception de la carnalilé-animalité à la tois précleuse et morbide. terrifiée et lascinée, plus ou moins liée à la découverte de l'univers psychique dans la





Vienne de Freud, et présente chez tous les artistes de la Sécession (on jettera un œil aux nus d'Egon Schiele pour s'en convaincre). Notre Lenna est-elle la femme mante religieuse « klimtienne », une impicadente et luxueuse du corps et des puisions obscures, ou bien Amano ne fail-il que reproduire fort habilement le style précieux de Klimt, parce que « c'est son style » : C'est la différence entre la figuration artistique et l'illustration. Ce n'est pas parce au Amano peint « à la manière de » que les character designs qu'il fournit pour les Final Fantasy « c'est de l'art, comme Klimt », et que Lenna est une descendante de Danae. Elle lui a emprunté des fringues, Ceia dit, si Amano veut bien me donner une de ses tolles, c'est quand-il veut, hein.

Mais pour autant que MGS2 soit réussi, ça ne change rien au statut des autres ieux. MGS2 est un unicum. Il n'existe aucune parentatio miraculeuse qui étende le statut d'œuvre d'art de MGS2 à l'immense majorité des autres jeux exposés dans les rayonnages de la terre entière. Les autres jeux restent des jeux. Cela dit, peut-être qu'avec le temps, il n'est pas exclu que le secteur procède à une réorientation plus culturelle d'une partie de son offre et que se multiplie le nombre de ces jeux-œuvres. Il paraît difficile, pourtant, que cette réorientation provienne de l'intérieur : pour l'heure, ce sont « les gens du jeu » - souvent, des joueurs passés dans le métier par passion - qui font les jeux, et il est normal que leur ambition soit celle de produire des jeux fidèles aux modèles qui les ont enthousiasmés. Dans une telle situation démographique, dites-vous bien que les cas de génération spontanée à-la-Kojima en milieu inhospitalier, sınon hostile, sont plutôt exceptionnels. Si la naissance structurelle de la catégorie « jeux-œuvres » doit se vérifier, il est vraisemblable qu'elle

viendra de l'intervention de gens « du dehors » — appelés par les éditeurs, par exemple — de maîtres d'œuvre intéressés avant tout par les potentialités « artistiques » du jeu vidéo. S'ils réussissent à intégrer la notion fondamentale d'impératif ludique (comme meilleure garantie d'interaction volontaire, sincère), nous aurons des jeux artistiques, destinés à un public non pas intéressé au divertissement, mais à l'expérience esthétique. On risque aussi d'avoir beaucoup de jeux très, très chiants et prétentieux.

En attendant, on peut continuer de jouer, pour le plaisir de jouer. Pas besoin de s'inventer des généalogies prestigieuses, pas besoin de chercher à prendre les lucioles pour des lanternes. Faites comme avec le cinéma. Il y a le grand cinéma, et c'est une chose, il y a le cinéma de divertissement, et c'en est une autre. Et il y a aussi Steven Seagal. Les trois ont leur finalité, leurs moments. Il faut juste éviter de dire, pour ne pas avoir l'air ridicule à table, que Steven Seagal, c'est Michelange. Ou alors, à la limite, le Michelange du turn-kick, mais bon...

## PAR GOLLUM Julien, chieze @/Julienel/Ir Le jeu vidéo : un business à pair en libre

« Comment devient-on millionnaire dans le business ? C'est simple, il suffit de commencer milliardaire. » Ah ! sacré Richard Bronson. « L'argent appelle l'argent. On ne prête qu'aux riches. » Ah ! sacrée

conscience populaire. Une seule certitude, aujourd'hui, le grand marché mondial marche au rythme

effréné des billets verts. Sony, Nintendo,

Microsoft & Co multiplient donc les annonces pour attirer l'attention. Les chiffres d'affaires s'emballent, tandis que les procès pleuvent, et les matins chantent au son du profit... Traialaia...



JE RECOIS RICHARD BRONSON

#### And the winner is..

Retrouvez chaque mois le Top 5 des meilleures ventes japonaises, américaines et européennes, toutes consoles confondues. À cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine de janvier et

#### TOP 5 JAPON

- 1- Everybody's Golf 4 (Sony/PS2)
- 2- Mobile Suit Gundam Z: AEUG vs Titan (Bandaı/PS2)
- 3- Rockman EXE Tournament: Red Sun/Blue Moon (Capcom/GBA)
- 4- Biohazard Outbreak (Capcom/PS2)
- 5- One Piece Grand Battle 3 (Bandai/PS2)

#### TOP 5 EUROPE

- 1- Medal of Honor (EA/PS2, GC, Xbox)
- 2- FIFA 2004 (EA/PS2, GC, Xbox, GBA)
- 3- Need For Speed: Underground (EA/PS2, GC, Xbox, GBA)

prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois précédent, il s'agit donc de tops mensuels et non hebdomadaires. Nos sources sont les magazines *Dengeki* (Japon), *ELSPA*. *Ltd* (Europe) et Amazon.com (États-Unis).

- 4- Lord of the Rings: Return of the King (EA/PS2, GC, Xbox, GBA)
- 5- The Simpsons: Hit & Run (Fox Interactive/PS2, GC, Xbox)

#### TOP 5 ETATS UNIS

- 1- Mario Kart: Double Dash!! (Nintendo/GC)
- Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3 (Nintendo/GBA)
- 3- EyeToy: Play! (Sony/PS2)
- 4- Need For Speed: Underground (EA/PS2, GC, Xbox, GBA)
- 5- Tony Hawk's Underground (Activision/PS2, GC, Xbox, GBA)

#### Ubi joue la sobriété

Au petit ieu des chiffres d'affaires & Co. Ubi Soft a connu une fin d'année 2003 tourmentée à la Bourse de Paris. Ainsi, après avoir révisé à la baisse l'objectif de chiffre d'affaires au troisième trimestre, le deuxième éditeur européen de jeux vidéo va en effet publier, pour le compte de son premier semestre 2003/2004, une perte nette après amortissement de 34,4 millions d'euros. Toutefois, il faut noter que l'endettement net s'inscrit en baisse notable de 26 % par rapport au 30 septembre 2002. Ruundtujuuu, l'effet Prince of Persia, XIII et BGE n'aurait-il pas eu lieu ? Dans un entretien avec Le Journal des Finances, Yves Guillemot, P.D.G. d'Ubi, a tenu à préciser que cette moindre performance devrait être compensée par « un quatrième trimestre très puissant » grâce à l'arrivée de titres tels que Far Cry ou Splinter Cell Pandora

Tomorrow. D'ailleurs, l'objectif de chiffre d'affaires annuel en hausse de 17 à 22 % est maintenu. Chez Ubi, on semble donc faire fi de la morosité ambiante pour mieux se tourner vers l'avenir. À suivre...

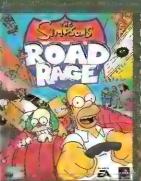


C'est avec une joie non dissimulée que Nintendo
Lucope Vint d'antonce
voir franchi le cap des
10 millions de Game Boy
Advance venduct sur le vicox
Pour les ferus de detais
chiffrés, le decompte s'effectue de la
sorte : 7 millions de GBA « normales » et
3 millions de GBA « SP » (à peu pres 10 000
ventes par jour depuis son lancement en

mars 2003 !). Impressive

Ça bouge tellement chez Capcom qu'on finirait presque par perdre la tête. En tout cas, c'est désormais une réalité, après le déparce William Gardner de la presidence des firanches américaine et européenne une nouvelle cabeza vient d'être parachinee pour prendre la releve. Il s'agn d'Hirochi Tobissiwa, jusqu'à présent responsable Monde du marketing de Capcom-Asia powa





Sega n'aime pas se faire voier ses idées, surtout lorsque ces dernieres pervent apporter moult dollars verdoyants. Ainsi la firme nippone vient de porter

contre Fox Interactive, Electronic Arts
et Badical Emercalment, tous trois me
ponsables de The Simpsons Hoad Rage,
itre que Sega accuse de plagier ou
vertement le système de jeu inventé
parteracy Taxi I Assez remonté, le developpeur japonais demande le retrait pur et
simple du soft, un rappel des exemplaires
vendus et un dédommagement financier
conséquent pour manque à gagner. C'est ça
de ne pas laisser de pourboire au tacos.

#### Le monde des jeux vidéo est décidément gorge de surprises, certaines plus improbables que d'autres. Ainsi, grâce au site aponais Quiter, il est possible d'en apprendre un peu plus sur les chiffres de vente des plus importantes séries éditées par Vivendi Universal Games. Si

qualité et le grand public, il faut parfois

Si on en croit un article paru dans le journal anglais The Register,

Le modèle final, présenté à l'E3 2004, pourrait donc bien embarquer plus de mémoire qu'initialement prévu. Mais à quel prix? Un souci qui n'est pas sans rappeler l'épisode PlayStation 2.



Un regain de forme aura suffi à Eidos pour attirer de nouveau l'attention d'investisseurs opportunistes. Ainsi, saisissant les

bénéfices au bond, la société Schrode boire d'investissement specialis dans le placement de fonds, vient d' vestir 35 millions de livres sterling (i

trouvera du tonus, sinon, pfiuut, envolés les millions d'euros.

Square Enix pour des raisons per melles. On se souviendra qu'en 1996

l'homme était notamment à l'origine de la création de la filiale DigiCube, entité qui vient de fermer pour cause de banqueroute. Y aurait-il un lien de cause à effet ? Qui sait.

#### PSX, la déception!



Au Japon, à l'image de Kazuya Yamamoto, analyste chez UFJ Tsubasa Securities, la plupart des observateurs économiques sont formels: « En

abaissant les spécificités de la PSX, Sony a clairement écorché son image. » Il faut avouer que depuis sa présentation, la fameuse machine hybride entre la PS2 et un lecteur/enregistreur de DVD n'a cessé de voir ses capacités revues à la baisse. En effet, contrairement à ce qui avait été préalablement annoncé, la version commerciale de la PSX ne pourra pas lire de CD gravés comprenant

des données. Les MP3 ne seront pas reconnus non plus, tout comme les formats d'images TIFF et GIF. Niveau matériel, la vitesse d'écriture du graveur a aussi chuté, passant de 24X à 12X, tandis que la compatibilité DVD-R est passée à la trappe. De tristes révisions qui font dire à Kazumasa Kubota, expert chez Okasan Securities Co. : « Je considère la PSX comme un énorme coup marketing de la part de Sony. Le but est de percer enfin dans le secteur de l'enregistrement sur DVD qui lui échappe pour le moment. Je pense que cette machine se vendra bien pendant un mois ou deux, mais que passé l'ébullition de Noël, le soufflé risque de tomber. » Sans pitié, surtout lorsqu'on sait que Sony compte en écouler 1 million d'exemplaires dans les mois à venir...

#### Sega et Sammy L'union

Soupir. Après des mois de tergiversations, l'info est enfin tombée : le groupe japonais Sammy a annoncé le rachat, avec une prime de 13 % sur le cours de la bourse, de 22,4 % du capital de Sega à CSK. Estimé à près de 45,3 milliards de yens (environ 340 millions d'euros), le coup de l'opération reste appréciable et permet surtout à Sammy de devenir actionnaire majoritaire de Sega. Pourtant, sur l'archipel, la communauté économique observe d'un ceil soucieux ce rapprochement. Ainsi, comme le souligne Hiroshi Kamiide de KBC Securities : « À court terme, l'impact de cette opération risque d'être négatif pour Sammy. Tandis que pour Sega, l'obligation d'un tel rapprochement ne semblait pas nécessaire tant le développeur s'inscrivait sur la voie du redressement depuis l'arrivée d'Hisao

Oguchi à la tête du groupe en juin dernier. » Reste une question essentielle : l'appétit de Sammy s'arrêtera-t-il là, lorsqu'on sait que son porte-parole a évoqué l'éventualité d'un nouvel accroissement de sa participation ?...



#### Manhunt, l'interdiction

Période trouble pour Take 2 et Rockstar qui, après l'affaire GTA: Vice City against la communauté haïtienne (voir Joypad 137), viennent de voir leur dernier titre, Manhunt, tout simplement interdit à la vente en Nouvelle-Zélande! D'après Bill Hastings, responsable de l'institut de Pas de doute, les Anglais sont contrôle et de validation des jeux du territoire : « Manhunt va beaucoup trop loin dans sa débauche de violence, poussant les joueurs à se transformer en bête machine à tuer sans discernement. » À noter que Bill Hastings n'est pas ce qu'on peut appeler un « antijeu vidéo réact », puisqu'il a tenu à préciser que GTA: Vice City proposait au moins une certaine

forme d'humour qui dédramatisait son propos... contrairement à Manhunt où « la violence et le gore sont glorifiés, restant les seuls vecteurs de succès dans ce titre ». Le pire, c'est qu'il n'a pas tout à fait tort...

## PlayStation 2

fous de la PlayStation 2. En effet, Sony Computer Entertainment Europe vient fièrement d'annoncer avoir franchi la barre des 5 millions de PS2 vendues au Royaume-Unl. Un véritable plébiscite qui prend un impact démultiplié lorsqu'on le remet en perspective avec les ventes de PSone, il y a de ça quelques années. Comparativement, sur la même durée, ce chiffre représente 2,6 PS2 pour une PSone vendue. Yes, c'est ce qu'on appelle un gros carton, isn't it? Allez, puisque vous êtes sages, sachez gu'en France la barre des 3 millions de PS2 écoulées a été franchie quelques jours avant Noël. À noter que la moyenne d'âge des joueurs PS2 est aujourd'hui de 25 ans avec 35 % de femmes I

#### La PS3 en test

Dans un communiqué commun, Sony et Toshiba ont dévoilé leur intention de débuter la fabrication d'un « échantillon du chip CELL ». La production du processeur placé au cœur de la PlayStation 3 devrait ainsi commencer dans une usine nippone en mars 2004. Question technique, le chip utiliserait des composants à 65 nanomètres, à comparer avec les 90 nm de la plupart des chips actuels. Une telle pratique requiert donc de nombreux réglages avant de pouvoir passer à la production de masse ; ainsi, les deux partenaires ont bien évidemment précisé qu'il s'agissait avant tout d'effectuer des « tests ». Inutile donc de trop fantasmer, car la véritable phase de prod' ne débuterait réellement que dans le courant 2005, quelques mois à peine avant le lancement officiel de la PS3.

La nostalgie gouverne nos sens. Suaves mélodies d'antan, vous qui, un jour, avez su nous prendre par la main, nous saisir par l'envie. Vous qui, en quelques accords parfois monocordes, avez su nous envoûter, nous happer dans une dimension aujourd'hui tristement oubliée. Oui, vous, mélopées au parfum de passé, vous qui faisiez grésiller nos consoles et s'envoler notre imaginaire... Zique Pad vous rend hommage. Pourtant, inutile de se morfondre, le présent fait bien les choses et nous permet de retrouver nos thèmes préférés divinement remaniés.

Piano et sanglots, vous êtes bien plus convaincants que des mots...

mar Biellum

## Final Fantasy VII Ref Piano Collections

• Référence : SSCX-10111 • Compositeur : Nobuo Uematsul

Arrangements: Shiro Hamaguchi
 Durée: 47/38 (13 plages)

inal Fantasy. Un nom. Une légende. Une musique. Un homme : Nobuo Vematsu. Ce virtuose, façonneur d'un imaginaire qui a su emouvoir des millions d'aventuriers, redonne aujourd'hui vie a Final Fantasy VII via sa serie *Piano Collection*s. Pourtant, pour accoucher de cet album dédié aux esthètes du clavier, c'est un nouvel artiste de l'ombre qui a du apporter sa touche éclairée à cetté œuvre souvent contemplative. Discret, Shiro Hamaguchi, possede cependant une carte de visite éloquente. Certaines des plus belles B.O. editées par Square, c'est lui Ainsi, depuis quelques années déjà, ce maestro a laissé planer ses accords délicieusement réorchestrés sur les partitions de l'incroyable *Reunion Tracks*, sur le

logie, ou encore les plages orchestrales de FFIX Original Soundtrack PLUS, ou l'Ending Theme et Sudeki da Ne de Final Fantasy X. Toutefois eloigné de la tourmente sonore de ces morceaux aux proportions épiques, Shiro Hamaguchi apprécie aussi ses moments d'intimité, seul, face à un piano solo. Sa visión bien personnelle, et souvent si touchante, des partitions de Nobuc Dematsu lui permit ainsi de réaliser les trois précédents volets de la célèbre Piano Collections débutée avec Final Fantasy IV ici, quelques accords suffisent à redéfinir une ambiance, à rappeler une saga. Il était pourtant grand temps de rectifier un étrange oubli. En effet, démarche volontaire ou non, à ce jour, seul Final Fantasy VII n'avait pas bénéficié de ce traitement de prestige, et n'avait ainsi pu voir ses mélodies brassées par les harmonies pianistiques. Pourquoi ? Le sujet restera probablement longtemps un grand mystère, mais qu'importe, car à la veille de Noël au Japon, DigiCube corrigeait (enfin) son oubli. Un dernier geste en guise d'adieu pour Digi ? Oui, car en banqueroute, la boîte vient de fermer ses portes: Final Fantasy VII Plano. Collections a donc eu chaud. Il en résulte 13 morceaux à l'énergie musicale clairement perceptible grâce à l'interprétation de Seiji Honda. De la

Fithos Lusec Wecos Vinosec d'antho-



douceur candide dans Tita's Theme, on passe à la véritable noblesse du Main Theme. A mon humble avis l'une des mélodies les plus porteuses composées par Uematsu et qui trouve ici un écho d'une rare finesse. Plus légère, l'indispensable ode aux Chocobos apporte une trivialité toute maîtrisée, qui tranche singulièrement avec l'aspect fiévreux de Fighting. Tandis que dans une thématique assez similaire, J.E.N.O.V.A bénéficie d'un traitement d'une fureur musicale assez inoubliable. La magie de ce combat mythique est donc merveilleusement retranscrite, tant par sa fulgurante intensité que par la richesse de ses arpèges. Pourtant, comment oublier Aerith's Theme qui, d'une bien délicate et nostalgique manière, viendra rappeler à ceux qui l'avaient oublié, combien Final Fantasy VII possédait une ambiance si particulière, si personnelle, Instant émotion. Une toute légère déception toutefois avec <u>One</u> *Winged Angel* qui reste un peu trop classique, dans son approche Interprétation académique, martelage de clavier certes compréhensible, mais toutefois un peu trop présent Rien de catastrophique, mais une inspiration qui n'a, ici, nen de divin. Attention, cet album s'adresse avant tout aux amoureux de l'ambiance du jeu, à ceux qui connaissent par cœur. chaque mélodie de cette aventure tourmentée. En effet, eux seuls pour-



ront reellement être touches par la candeur de certaines plages. L'aspect affectif fonctionne donc à plein rendement. Le sentiment de détenir une œuvre enfin complète aussi.



ous guider un peu mieux. Il s'agit plus d'appréciation ïens, un petit exemple, histoire que vous ne soyez pa

vous transcendera pendant des siècles. Rappelez-vous compositeurs de talent. Rien qu'à eux. Ouvrez bien vo

## Front Mission 1st Special BGM Selection

• Référence : Plus disponible à la vente \* Compositeur : Hidenori



nutile de se voiler la face, pour le moment, la musique do jeu video s'adresse avant tout aux passionnés, aux esthètes, à ceux qui, par la simple évocation sonore, se laissent envahir de doux souvenirs. Ainsi, c'est à eux que je dédie ce Front Mission 1st Special BGM Selection. Et ce pour plusieurs raisons. La première affiche une simplicité déconcertante : cette B.O. n'est que partielle, et n'est d'ores et déjà plus disponible à la vente. Pourquoi ? Tout simplement parce que ce suave album venait satisfaire les précurseurs, ceux qui, au Japon, avaient réservé le remake de Front Mission 1st sur PSone C'était le 23 octobre dernier. Pour l'obtenir, priez donc pour que les dieux d'Ebay ou votre cousin nippon se montrent généreux. Quoi qu'il en soit, si cette galette argentée mérite le détour

c'est grâce à son pouvoir d'évocation. sa force intemporelle vecteur de nostalgie. Composées initialement par le duo mythique Yôko Shimomura (Kingdom Hearts, Legend of Mana, Parasite Eve) et Noriko Matsueda (The Bouncer, Racing Lagoon, Final Fantasy X-2), les mélodies martiales de cet opus Super Nintendo prennent une nouvelle ampleur grace à l'apport du bien mystérieux Hidenori Iwasaki. « Jamais entendu parler », diront certains, et pourtant. Cet homme de l'ombre est en effet l'un des programmeurs sonores les plus réputés chez Square Enix avec, à son actif, des travaux sur Legend of Mana, Dewprism, Final Fantasy XI et le récent FF Crystal Chronicles, C'est pourtant la première fois que le « technicien » s'essaye à la composition/réorchestration à proprement parler. Un véritable défi (il est aussi. responsable de toute la B.O. du prochaîn Front Mission 4) qu'il a réussi à relever sans dénaturer l'œuvre originale. Sur cet album Selection, vous retrouverez 9 thèmes aux couleurs musicales volontairement contrastées. Un seul mot d'ordre : tout est réarrangé ! Si un rendu orchestral aurait soulevé les foules, il faudra cependant se contenter d'un timbre émanant du chip. sonore de la PSone. Rien de calami-teux, rassurez-vous. Tout débute par le célèbre A Minefield, sombre prologue à l'accent si tourmenté qu'il concentre

à lui seul toutes les influences Square qualité sonore a été revue à la hausse, les partitions n'ont que peu évolué. Un de plus, « Tant mieux », diront les afi-cionados. Pourtant, parmi cette sélection, un titre original vient poindre le bout de sa mélodie. Il s'agit de Theme of BlackHounds. Cloches présentes, rythmiques vite haletantes, guitare saturée... par moments, le frisson Seiken Densetsu 2 viendra saisir les amoureux de l'œuvre d'Hiroki Kikuta. Tout comme Defeat et sa douceur d'une infinie trisitesse qui vient rappeler les accords les plus farmoyants d'un certain Finál Fantasy VI. Culte. Dernier détail finissant d'achever les collectionneurs, oui,

des années 90. Kalen reflète aussi à merveille cette époque où la nostalgie et les chorus évanescents venaient bercer nos tympans encore adolescents. À ce titre, il faudra souligner que si la tintement distinct de-ci, de-là, mais rien



album de sélection s'annonce bien difficile à trouver. Peu de plages et peu de surprises, mais ce sentiment diffus de réveiller le passé, de palper de nouveau ces flots musicaux inson-dables qui nous avajent ravis illy a

à l'image du premier Front Mission, la jaquette a elle aussi été illustrée par la main du maître, j'ai nommé Yoshitaka Amano. Recueillement. À noter enfin, pour les fans absolus de la série, que les premiers extraits de la B.O. de l'épisode Fourth s'annoncent sacrément dynamiques. Une première impression qu'un prochain épisode de Zique Pad viendra figer dans le marbre. Ne l'oubliez jamais, la musique est un courant qui ravit les sens et enivre nos perceptions. C'est elle qui donne vie à notre imaginaire...







#### LA MUSIQUE ADOUCIT LES MŒURS... LE PORTEFEUILLE AUSSI

; Pour se procurer ces fameux albums existe diverses solutions. Soit vous visitez des boutiques telles que Tonkam ou Konei si vous êtes parisien, soit vous croisez les doigts poui que votre revendeur importe ce type de CD si vous habitez en province Sinon, un seul moyen bien pratique et efficace (on trouvé absolument tout 🎶 le Net. Voici les meilleurs sites bien évidemment sécurisés (tous testés sans problème) qui proposent ce type d'articles. Il est même possible d'effectuer des

commandes particulières, la classe en un mot. Selon les sites, les délais de livraison oscillent d'une semaine

CO JAPAN (le Must incontournable) (www.cdjapan.co.jp) GAME MUSIC ONLINE (www.gamemusic.com) ANIME NATION (store yahoo com/animenation)

(www.tokyopop.com/music) gamesound.php),

Astuces & Solutions

POUR CONTINUER DANS LA BONNE HUMEUR VOICI LE REMÈDE ANTI-CRISE DE NERFS

POUR VOS JEUX VIDÉO, DES CENTAINES DE TITRES ANDIENS ET RECENTS ARCHIVÉS



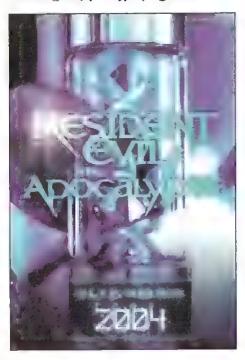
## Les infos du Net :

« La pendule de l'entrée s'est arrêtée sur midi, à ce moment très précis où tu m'as dit : "Je vais partir." Et puis tu es partie, j'ai cherché le repos, j'ai vécu comme un robot, mais aucune autre n'est venue remonter ma vie. » Ah Claude, toi qui a bercé toute mon enfance avec tes ritournelles enfiévrées. Le lundi au soleil, c'est une chose que l'on n'aura jamais, lalala.

PAR KARINE (karine.nitkiewicz@futurenet.fr)

Milla Jovovitch, l'actrice ? Exactement. Éreintée par toutes ces publicités qui usent et abusent de sa silhouette avantageuse, la belle a décidé de se faire une nouvelle fois arranger le portrait par une horde de zombies libidineux. Et schwiiling, shotgun en position, la donzelle entre en action pour faire capoter les sombres projets d'Umbrella. Manquerait plus que le Nemesis fasse une apparition et là Gollum n'en pourrait plus d'extase. En attendant la sortie prévue courant 2004, cet été à coup sûr, voici un petit trailer présenté telle une publicité. On croirait presque avoir affaire à une cut scene du jeu. J'ai bien dit presque.

www.apple.com/trailers/sony\_pictures/ resident\_evil\_apocalypse/high.html



" Hé Julo! T'as vu, y a un mec qu'a fini Super Mano 3 en 11 minutes! » Julo: « Ouais, c'est un Japonais, il bat le boss en 5 secondes! Tu te rends compte, ahlalala, trop fort le mec! » Karine: « Euh... il paraît que c'est super bidonné, ils en parlent d'ailleurs sur le site de nintendomaniacs.com. » Tous en chœur: « Les boules... » On peut toujours se mater le fake et rêver d'un tel exploit qui n'est en fait qu'un subtil montage vidéo. C'est incroyable l'ampleur qu'a pris ce truc! Et si son auteur

n'avait pas avoué la supercherie ? Comme quoi le choc des photos mérite toujours une ch'tite analyse. Aaaah, le pouvoir des médias, tout ça... Faites attention à ce que vous lisez, cette rubrique contient des images subliminales. Vous ne pourrez pas dire que vous n'étiez pas prévenu.

ayuniverse.free.fr/moSMB3[1].wmv

Non mais attendez, vous ne croyez tout de même pas qu'une vulgaire vache pourrait se la donner autant que Keanu Reeves quand même? Un bovin qui aurait plus de grâce que le Mister Andersen, je suis sceptique là. Si, si, j'ai le sourcil droit qui se baisse et le gauche qui se relève. Parce que Keanu, même quand il ne sait plus dans quel état il erre, ben il est beau. Oui, certains le trouvent aussi expressif qu'un veau mort, mais je m'insurge contre cette accusation ignoble. Bon, il est vrai qu'il ne peut pas balancer du lait sur l'agent Smith. Admettons. Mais la vache, porterait-elle avec autant de classe un manteau noir ? Ce teaser est tiré d'un film baptisé Kung Pow! Enter the Fist. Un film qui mérite son pesant de

#### www.swoj.com/redir2.cfm?loc=72

Comment avoir l'air d'un super héros en 8 mouvements ? Dédé, démonstration s'il te plaît ! Admirez ce seyant justaucorps bleu qui laisse poindre ce qu'il faut de virilité. L'exercice n'est pas facile. On n'oublie pas de mettre les petites sangles noires et les cordelettes sur les fesses. Tres important les cordelettes. On ajuste ses pectoraux et son super slip. C'est bon Dédé, tu peux pousser ton cri de guerre : « Cawabonga ! »



Et si vous désirez ajouter des petits accessoires, jetez donc un œil supersonique à notre sélection d'accessoires : bottes de Superman, griffes de Wolverine, etc. www.action-actors.com/rentals.htm

Marquer sa chair pour l'éternité. Ou plus exactement pour la durée de sa vie, parce que nous ne sommes pas encore des vampires. Se faire tatouer donne pourtant cette impression de pérennité sans doute due à la connotation artistique de l'ouvrage. L'impulsion peut être d'origine romantique, et c'est ainsi qu'un magnifique « ma pupuce forever » en vient à orner des pectoraux. Les influences les plus communes? Musiques, motifs tribaux et Johnny Hallyday. D'autres versent dans l'originalité et jouent à fond sur les couleurs. Spéciale dédicace au jeune homme qui s'est fait tatouer la silhouette d'Abe. Heureusement que L'Odyssée de Munch n'était pas disponible à l'époque. Il aurait pu finir avec un drôle de monstre à roulette sur l'avant-bras. Au regard de ce déballage de chair mutilée, on se rend compte que les jeux vidéo sont une grande source d'inspiration. Pac Man forever !

www.bmezine.com/tattoo/geek007.html

Rien à voir avec les pâtés informes que l'on faisait sur la plage à l'époque où l'on croyait encore au père Noël. Là, c'est du travail de



pro. On peut même parler de sculptures, d'art éphémère que l'effritement menace et le ressac taquine. Certains trouveront les châteaux de sable doucement désuets. Et le PC de sable, ce n'est pas commun ça ! L'artiste a poussé le détail très loin puisque l'on peut apercevoir sur l'écran une esquisse. Celle d'un château de sable. Houla, on commence un peu à tourner en rond là? Et si on allait à la pêche aux mouleumouleumoules? Les gens de la villeuville wiont pris mon panier maman, lalaia.

www.sandcastlecentral.com

La rumeur voudrait que les repas servis par les compagnies aériennes britanniques soient infects. C'est plutôt vrai, sauf si l'on aime les œufs brouillés qui transpirent de l'eau sur lesquels flotte une saucisse d'un autre âge. Ce site répertorie les repas de la plupart des compagnies aériennes. Un bon moyen de connaître le calvaire enduré par les journalistes, dont beaucoup choisissent de se nourrir exclusivement de liquide quitte à dormir ensuite à même le sol. On peut même voir ce que mangent les hôtesses de l'air. Un dur métier où les problèmes gastriques sont légion paraît-il. Ajoutez à cela les troubles du sommeil liés au décalage horaire, franchement, c'est à se demander quel est l'intérêt de ce métier à part nous faire marrer quand elles indiquent que les sorties de secours sont situées à l'avant et à l'arrière de l'appareil. Le Duty Free me dit Angel. Petite note historique : l'aviation vient de fêter ses 100 ans, mais on s'en fout un peu.

#### www.airlinemeals.net

Hé man, c'est quoi cette odeur de pudding avarié qui se dégage dans ton sillon? Et comment tu fais si un piaf s'oublie sur ta chevelure? Si les quolibets de la foule pèsent sur le porteur de dreadlocks, celuici n'hésite plus à prendre los toros par los cornas. Désormais, il fait un tour à cette adresse où les initiés distillent leurs conseils aguerris afin, non pas d'arborer une chevelure soyeuse, mais de faire au moins bonne figure en affichant des locks qui sentent le jasmin. Oubliez le sucre mélangé à l'eau utilisé en guise de gel, les techniques de pro sont à votre disposition. C'est votre mère qui va être contente.

#### www.howtodread.com/index.html



Du gorille à l'homme, il n'y a qu'un pas. Koko est une femelle super balèze dotée d'un psyché qui ferait baver d'envie bon nombre de nos concitoyens. Koko parle la langue des signes et peut exprimer ses sensations, ose-

rais-je dire ses sentiments? Les grands singes, c'est ma passion. La demoiselle n'oublie pas d'entretenir son côté people, et ce n'est pas la dernière pour la déconne. Pour preuve, la vidéo tournée pendant la visite de Robin Williams. Sacrée Koko va! Elle peut effectuer jusqu'à mille singes, euh... mille signes, et a réussi à nouer une amitié avec cette scientifique qui avait commencé une étude de 4 ans sur ledit gorille. Koko sait aussi peindre. Elle est trop balèze j'vous dit! www.koko.org



Ma mère m'a toujours dit qu'il ne fallait pas jouer avec le feu. Bon, elle est infirmière en même temps et ne réagit que lorsqu'elle réalise que oui, se coincer une bille dans la narine droite ça peut faire mal. Et fais pas ta chochotte surenchérit mon père, infirmier lui aussi, alors qu'il s'apprête à extraire la petite boule lui-même et sans anesthésie. Avec une paire de ciseaux de chirurgien. Ouals d'accord. Mais quand je me suis sectionné le doigt dans la porte de la salle de bain, ils ont moins fait les malins me direzvous. Non, pas vraiment, ils ne sont pas du genre à entrer en mode panique mes parents. Tiens, je n'ai jamais tenté de truc avec le feu... Et si vous vous demandez comment une bille a atterri dans mon nez, c'est juste que je voulais tester l'élasticité de ma protubérance nasale. Un essai concluant donc.

#### www.zippotricks.com

Le GPS n'est pas seulement un outil qui tend à supprimer les disputes de covoiturage forcé au sein d'un couple. C'est génétique, les filles ne savent pas lire une carte de la route. Et c'est très frustrant. Je compatis à votre douleur messieurs les champions du volant catégorie « j'me la pète avec ma Fuego turbo ». Sachez aussi que le GPS est très utile aux pingouins de l'espace. Avec le Giant Penguin Slingshot, il est possible d'aider le petit oiseau sans ailes à retrouver ses pénates. Un jeu qui mérite son pesant de sardines fraîches !

#### www.bigideafun.com/penguins/arcade/ spaced\_penguin/info.htm

Alors que le string semble être de plus en plus plébiscité par la gent masculine, du moins aux dires des vendeuses des Galeries Lafayette, le slip kangourou semble peu à peu tomber en désuétude. Pourtant, les filles



se l'étaient approprié la saison dernière et la miss Carrie de Sex and The City en arborait un à plusieurs reprises. C'est le monde à l'envers! Rendons à César ce qui lui appartient et d'ailleurs vous l'imaginez Julius en string? Laissons donc les filles couvrir leur séant d'une cordelette minimaliste et les mecs porter la culotte. Les caleçons, c'est sympa aussi. Le slip fait de la résistance, faisant l'objet de 48 % des achats de sousvêtements. Il est toujours l'article favori des plus de 35 ans. Que sa poche soit ouverte ou fermée, le slip n'est donc pas près de disparaître (source: VSD).

#### slip-kangourou.tripod.com

« Ak ak ak ak ak » font les aliens dans Mars Attack. Mais que voulaient-ils nous dire au juste? Il est temps de se retrousser les manches et d'activer ses neurones afin de lier enfin un contact verbal avec les extraterrestres. C'est le but du SETI, Search for Extra Terrestrial Intelligence. Ben voyons. Et puis on devrait sans doute prendre exemple sur ces humains qui avaient confectionné des banderoles comme dans Independence Day? Mais la vie ce n'est pas comme dans les films les gars ! Ca n'existe pas les aliens, et E.T. ça fait longtemps qu'il est retourné dans sa maison. C'est contre les machines qu'il faut se battre comme dans Terminator ou Matrix, comprenez ? Les machines, je vous dis, les machines !

#### setiathome.ssl.berkeley.edu

« Mon kochon s'appelle Groméo, il a 5 jours et il pèse 7 kilos. Bon, je sais, ce n'est pas beaucoup, mais il a souffert de malnutrition dans ses tous premiers jours et il a failli y passer. Maintenant je le gave de confiture pour rattraper », dixit Kannnin sur Konchonland.com, dont j'ai déjà parlé précédemment. Un site qui connaît un succès phénoménal et qui suscite de nombreuses réactions dont celle de Coincoin-Teubet : « À quand un Kanarland ? » Ben, pour l'instant, c'est un Vacheland qui est prévu. Elles ont toujours la cote celles-là! Le site est en construction, mais pourrait être opérationnel lorsque vous tiendrez ce mag entre les mains.

www.vacheland.com

#### biles

DISCO (suite)

#### IN BRUITAGE OU UNE VOIX COMME SONNERIE!

66015 Rots 66016 Sifflet (qual) le canon!) 66019 persomobiles.fr ment chien érotiques t Tyrolien Us Police"Hands up!
Voix d'aéroport
Voix de canard
Vomissements
Vieux télephone
"Allo, lel la gendarme ± 66001 e d'eau 56005 Tarzan 66053 "Allo k la gendamen "Allo, ici la terre" "Alors, on joue les héros, cow boy?" horreur Femme 66051 chinois 66012 de dentiste lement chai Alio docteur, d'est es "Attention au départ" may 66071

"Ce teléphone s'autodetrura, ." New 66080 "C'est mon portable qui sonne?" 66031 Cest mos portane qui sonne: 50031
"C'est pas moi m'sieur l'agent" 66033
"Ceci est un appel,
veuillez décrocher!" 66059
"Decroche, allez, décrochel" + 66035
"Demat" 1996-6064
"Espère de n'êtt con 1996-6064 Espèce de p'tit con!" 5604: #Basta la vista, baby!" + wer 66079

"Inch Allah!" | www 66082

"Joyeux noë!!" | www 66068

"Ki c k'a pété?" | www 66068

"La loi, c'est moi!" 66050 Nous zafons les moye fous faire parler 66041 'Ouvrez, police!" P'tit con, val" 66044 66045 Pritt con, val " 65045
Putaing, cong! " 65046
"Shalom!" 100066061
"Si ça se trouve c'est mon portable qui sonne! " 65046
"Talephone, maison" 100070
"Tranquille" 10006070 "Tri matelod. ." Y'a quelqu'un?" "Oh my godness!" ww 66067 "Y'a person qui répond?" Har 66065

envers du decor Give me the night Go West intermittence L'orange 18853333 La beuze-Le frunkp 18755210 La fille du coupeur de joints 55803 La solitudine 54489 I will survive Just an illusion Laura NEW 53444 Le petit boohomme en mousse 55629 Le rital Les comédiens 54549 Les démons de minuit 56215 Les hommes aux passent NEW 53345 Les lacs du Connemara 55331 Libertine 562
M'exaucerais-tu quand même ### 533

VARIETES (suite)

> 55626 09491 54320 Tu disais

> > Aĭcha. Des deux côtés

> > > Yoam wara yoam. +20 Rai! WORLD seconds 10 World) **DESSINS ANIMÉS** Akira

Caliméro Chroniques de la guerre de Lodoss Cowboy bebop Dragon Ball GT Dragon Ball Z

Goldorak, go! Goldorak-La haut, la haut.

Jayce et les conquerants de la lumièn

La panthère rose N Le château dans le ciel Le Manège Enchanté +53025

56261 56191

55230 La cité de la peur-La carroca 54346 La soupe aux choux M 54900 La verité suje mens-Ya habbibs yaéla Le bon, la brute et le truand 56295 55802

Le clan des siciliens Le dernier samourai mm 53491
Le flic de Beverly Hills mm 53691
Le gendame de \$1 Tropez-Thème 56078
Le gendame de \$1 Tropez-Thème 56078
Le gendame de \$1 Tropez-Thème 56078

Le monde de Nemo NET Le Parrain M+ M + 56072 55296 56005

56983 Le père noil est une crouve-Destinbe 54923 Le point de la rivière Kwat 56735 Le seigneur des anneaux II. 56986 Le seigneur des anneaux III. Le seigneur des anneaux-Thème new 5

Hymne Italie Le chant des partisar #40 Hymnes!

#### LES SONNERIES LES PLUS FIDÈLES ! REMIX

#### 3500 autres *NNERIES* er la vôtre et l'écouter

nos 3500 sonnerie DIVENSE 0899 700 907 utili

recherche par thème ou directement une réfé-de thème. Exemple nour 4º50 Reggaet 1563. Invoyez par 5MS le e au 61211

EGGAE au 61211 VOM 9899 700 907 rubrique

rie, trouvez une sonnerie ir de quelques lettres de tre, par ex. HEY ou Hey Jenvoyez par SMS une par-titre de la sonnerie au titre de la sonnerie Ex. HEY au 61211. **VEAUTÉS** 

mobiles crée des dizar-le nouvelles sonneries emaine! Pour la ouveautés, appelez le 700 907 rubrique son ou envoyez NEW au

MS - 611 2 111 1. 6.5MS seulement n sur toutes les son new.persomobiles.fr sersomobiles.fr

KE F WAR nnie and Clyde M 55305 out la merde - 55604 62 Kg 56078 iestions 54683 55594 er day in paradise e rue м 55607 sin de la police 55299 om de la rose 56494 ummum. classe 55024 des potes 55289 y boy oy for life oys de Marseitie. 53068 55945 ntentions 55606 ithful tiful ice breakdown 54511 party 55777 IM 54378 154113

ya neck bump bump ornia Love 54245 54247 aes ng out my closet with me y in love née 55672 55037 ıma . . M 55917 54647 re aux larmes 56080 e son corps avant son nom 55609 y Affair at about Dre 56790 tyler cops-Let's Boogre 55582 55898 sta's Paradise 56685 busy ny party on 5456 53194 ne some more 54670 me the light dans ia roche 54070 sexy lady м 54388 53172 I'Groovy Commiss eve I can fly 55715 what you want м 54373 d a girl .
• missing you 56301

in love with you we

s choses à te dire 53258

had my love

club

100% POLY!

Toutes nos sonneries (+ de 3500) sont disponibles en version mono et polyphonique Nous téléchargeons votre sonnerie dans la meilleure qualité possible pour votre mobile Selon son modèle, la sonnerie sera MONOPHO-NQUE, POLYPHONIQUE (vrai son des instruments) HIFI/AMR (son en

neilleur sur certains mobiles). RAP / RNB (suite Je danse le mia 56145 Jenny from the block w 55131
Killing me softly 56362 a vendeance aux deux visages Le mur du son. м 54497 Le son des bandits 56054 Let me blow your mind.
Like glue
Long time
Ma Benz 53226 53270 55287 Ma conscience 54587 Make it clap ... Match nul ы 54501 Never feave you
Nobie art
Number One
PLM.P
Parce ga'on revient de loin
Petit frère 54952 III 54759 M + 5499253228 55610 54764 Pose ton gun Pour ceux Oui est l'exemple 56906 Qui yeut la peau de mon Crew Real slim shady 55,288 м 56618 Revoir un printemps... Rise and fall ## + S4592 Ronde de nuit 53141 M 54757

Sales gosses Sans (re)pères Scandalous 54492 Sexy pour moi M+ KEW 53381 Shut up KEW 53424 Sing for the moment M54520 56634 NOW STAKE Still D.R.E. м 54246 56637 Survivor Sweet soca music The next episode 56632 The way you move Thoia thoing NEW 53470 m 53147 55910 What's your flava Where is the love 54747

Stan

Without me World filled woth love Y a pas de mérite м 56143 53151 You don't know my name #310 Rap! 1554 > POP / ROCK All apologies 54686 54314 Baby I love U Beat it.

Billy's Black or white wm 53413 Bohemian rhapsody Boys don't cry Breathe м \$4770 Bring me to life M 54364 By the way Californication Can't stop Clocks Close to me Come as you are

Billie Jean

Do

Feel

55430

55703

54158

54784

Friend

Cry me a river INI 54177 nonds on the inside 54813 55190 Du hast Enter sandman 55654 55151 Flash Dance-She is a maniar 55149 Fortune faded

Going under +53041nove on (Sophia is born) MH 53348 Hollywood Hotel California м 54708 Hunter Hove rock'n'roli

+ Sonnerie disponible en plu-sieurs versions (remix etc.). Pour

chorsir, écoutez-les au 0899 700 907 Sinon, yous rece vrez automatiquement celle que nos musiciens préférent POP / ROCK (suite) NEW 53455 54515

I'll see it through HEN 53355 It's my life. . MRK 5 3 3 3 0 55656 Kashmir Killing in the name 55292 La grange
Leave Right Now
Life for rent
Life for rent
Life for rent 53115 54405 Like I love you 55008 Lithium -Live is life 54146 Lost of words ... Love's divine +54819 Mandy Master of puppets Me against the music-53225 Miss you .. 55852 Mutter 54375 New born Nothing else matters Nothing fails 53262 Numb 54286 Objection ... On my way 55780 Otherside Paint it black

54083 IM 55750 55349 Rock your body 54596 Rugby is coming home Satisfaction 56475 Senorita Seven nation army 54334 Sign your name Sk8er boi м 54159 Smells like teens spirit Smoke on the water 55340 Smooth crima! 54280 So yesterday 54657 Still loving you -56786 Stuck on you The call of Ktulu The final countdown +54956 54133 The rock show 55692 The unforgiven -54136 The voice within The zephyr song

55023 Time is running out м 54974 Total eclipse to the heart. Tout I'or des hommes Trouble 53010 Try too hard Underneath it all-55188 We are the champions White flag You rock my world ≠540 Pop/Rock! 55800 ROCK FRANCAIS Apologie Cendrillon 54047 56122 54987 Dernière danse M 54382 53192 м 56096 t'veux du soleit 53019 Je cours
Je fume pu d'shit
Je saigne encore

Thriller

Cinalés

Je te survrai .

Jeune et con L'aventurier

Le chemin

Motivés

Lambé an dro...

Un singe en hiver

Y a pas d arrangement | 130 Rock Français

56202

5571

55124

56760

54205

54312

Entre nous Envole-moi Et l'on y peut rien Etre une femme Eve lève-toi ... Fan Foute sentimentale Grandir Hélène Hymne à l'amour I'm alive It faut se faire l'amour 54857 Immortelle J'ai encore rêvé d'elle HEW 53416 NEW 53318 J ai pas fait PopStars J'irai où tu iras. J'oublierai ton nom 55779 I'te I dis quand même+ ww 53458 55056 le laisse faire Le jour s'est levé Le vent nous portera Manu chao Je marche seul Je n'ai jamais pleuré Je Regarde là Haut 54573 56769 54391 55632 Je suis de celles New York avec to 53050 je t'aime encore Salut à toi Un jour en France Je te donne Je te promets 54033

53100 Je trace

nsw 53446 le viers du pays de l'enfance is 1548 le voyage L'aigle noir

M. Sonnerie disponible <u>aussi</u> er version MINI (moins de 4s) Poul la commander directement, ajoutez 9 à sa référence.. Ex. : 558189 pour Marie...55818.

MINIS

HARD ROCK 54392 Back in black Behind blue eyes 168 53481 Chop Suey
Every you every me
Faint 53113 54282 54671 Fear of the dark 54408 Feeling this Hard as a rock Hell bells Highway to hell
How you remand me
I believe in a thing called layer
In the end 55688 56559 In too deep. -55782 Innervision 53114 Minerva Mobscene 53018 My immortal ₩W 53480 My Sharona aw 53465 Numb M + 54896Points of authority Pretty fly 54221 55596

TOP HIT! Hey oh 54957 5338 Sexy pour moi

L'orange 53333 Comme des connards 53466 Rainmaker Somewhere i belong m 54222 Still waiting The bitter end 54433 54283 This is the new shit 53174 This picture 54718 Thunderstruck 54393 Why don't you get a job. #50 Hard Rock! VARIÉTÉS 58461

3ème sexe . À 20 ans 55310 À contre courant 53186 À nos actes manqués 54275 Amsi sois-je Alexandrie Alexandra 54566 Allumer le feu .w 56228 Au bout de mes rèves 53210 Aviateur Belissimo Besoin de rien, envie de toi. 55048 Besoin de ries. C'est trop Comme J'ai mai Cum cum mania Demandez à mon cheval us

53195 56297 Dès que le vent soufflera Désenchantée 54197 Deux pieds Donne moi le temps ... 54411 En apesanteur Encore 55549 54276 м 54595 54356

. 54706

NEW 53419

Ma gueule Ma liberté de penser Magnolia Manhattan Kaboul Marie Mitlésime ... Milord Mistral gagnant Mon amant de St-Jean Mon étoile Morgane de toi Ose Paris latino Petite fille (live 2003) Petite Marie
Place des grands hommes.
Pourvu qu'elles soient douces Prendre racine Que je t'alme 56225 Qui de nous deux www.53322 Reste encore. Reviens (ou te caches-tu?) NEW 53349 Rien ne me changera Sang pour sang Sans bruit Sans contrefaçon Savoir aimer. Sere Nere..... Seul Si demain... (Turn around) 5i j'avals du t'aimer Suivre une étoile Sur un air Latino T'en va pas Tant pis 52225 Tant que c'est toi Toi / Tù Tournent les violons Tous les chemins ww 53499

Tous es droits des enfants. Une belle journée Une fille de l'Est Vivo per lei Vivre pour le meilleur Week-end 55601 53196 1564 ITALIE Gloria 53283 Sara perche ti amo 53282 Ti amo ₩55568 53284 Un attimo di pace Un emozione per sempre → 10 Varietés italiennes! **MUSIQUES RÉGIONALES** 

n Alarc'h 10 Musiques régionalest 53091 COMÉDIES MUSICALES Aimer JIEW 53447 L'envie d'aimer 55603 florenderets-uput massm — mm 1 10 Comédies musicales!

**DANCE / ELECTRO** 2 times 56153 Able to love 53003 Aerodynamic Around the world. 56116 55571

Be mondo ruez 2.0 (it's all about you) Blue Asereje (the ketchup song) Can you feel it

Chihuahua.... Children Daddy DJ Dancin<sup>\*</sup>

Dreamland Enota Gay Follow me Get it together (remix) Harder, better, faster, stronger

Hole in the head Illusion In the ahetto -

Insomnia – Like a prayer Pop Corn Ride on time Right on time Satisfaction

Saturday night Something about us Summer Jam 2003 weet dreams The magic key # 270 Dance!

DISCO And the beat goes on Blame it on the boogie Born to be alive Celebration Funkytown 56200 Nicky Larson 56771 Olive et Tom

Virtual insanity Y.M.C.A # 50 Discol **ROCK N ROLL** Johnny be good + 50 Rock'n roll! SOUL # 10 Soul! > REGGAE Buffalo Soldier Could you be loved 56767 Dépareillé 56773 Get up stand up is this love Jammin' -56759 I 'hymne de nos campagnes 56360 Mangez moi No woman no cry M 56175 Plantation m 55128 Positive Vibration 56066 Rat race 53477 Red Red Wine Redemption song 56136 Reggae night Sortez-les 55705 Tout le monde debout #50 Reggae! SKA Gangsters Night boat to Carro One step beyond ₱10 Ska! 56538 56545 LATIN Commandante Che Guevarra Copacabana Devuélveme el aire 55335 En tu cruz me clavaste. Encontrarás La Bamba La vida en rosa .... Maria Magdalena No me Itames iluso Papi Chulo #40 Latini ZOUK

MEW 5348 JEW 53484 new 53/485 + 56588 \_ m 53044 53230 54856 1er gaou M 564R5 Alice, ca glisse Ba moin en ti bo 55608 56954 Donne moi ton number **REW 53329** La chatte à la voisine . NEW 53317 Laisse parier les gens « Ma rivale, fiesta latina Océan +54553 M 53182 55755 54802 54600

On verra Un gaou à Paris Vas-y Franky (Fruit de la passion) ii 53037

Zouk La Se Sei Medikaman Nou Ni #20 Zouk! > RAÏ Abdel Kader 25122 56697 Chira France 55354

Didi Je veux vivre Main dans la main. 55941 Wahrane wahrane Ya rayah 55374

Albator Barbapapa Belle et Sébastien Bibi phoque

Capitaine Flam 54759 54121 56168

54648 Evangelion 54936 Flv 54662 53474 Futurama Ghost in the shell 54118

Great Teacher Onizuka 56488 Gundam wing Hellsing Haire to home loop in the editor 53249 56161

56094

54713

Jeanne et Serge L'etrange noël de Mr Jack-Thème Letrange noël de Mruach Tho s Hallor L'Inspecteur Gadget M 56733

w53347 +54778 Le Roi Lion 55089 Le voyage de Chihiro 54423 Les chevallers du Zodiaque 1559 Les Minipouss

Les mysterieuses atés d'or Les Schtroumpfs Les Simpsons 56568 53247 56152 Maya l'abeille 56203 Mon voisin Totoro

Tom Sawyer 55639 SÉRIES TV 24 heures chrono Agence tous risques Alias Ally Mc Beal Amicalement vôtre Angel Arnold et Willy
Benny Hill
Buffy contre les vampires Chapeau melon et bottes de cuir Chapi Chapo Charmed Code Quantum Dallas Dead Zone Disparitions Droles de Dames Friends-Smelly Ca Friends-Thème Happy Days Hawai police d'état Histoires naturelles K2000 54740 E'homme qui tombe à pic 54858 L'île aux enfants-Casimir 1563 La famille Adams La petite maison dans la prairi Les brigades du tigre Les mystères de l'ouest Les têtes brulées Ma sorcière bien aimee Mac Gyver Magnum Malcom Mannix

DESSINS ANIME (suite)

55072

54593 Princesse Mononoké

South

+ 56631

54362 E2445 56704 56603 ы 56851 56738 56650 56852 56802 56652 53492 Manies, 2 enfants 56840
Mariés, 2 enfants 56840
Mission impossible Theme série TV m 56635
Muppet Show 56944
Papa Schultz 54901
Police Academy 56837 San ku kai 56716 Shaft +56091

Votre VOIX!

Shérif fais moi peur

Six feet under Smallville-Save Me Stargate SG-1

Starsky & Hutch

Supercopter The Shield X-Files + 180 Séries!

FILMS

54820

56234

55233

56719

55934

56975

\$5960

56361

56363

54343

55231

54704

56989

54811

56654

56029

492, Christophe Colomb

§ semanes bi2-You can leave your hat on A la poursuite d'Octobre Rouge

Braveheart Buena Vista Social Club-Chan Chan Die Hard-Une Journee en enfer

Ghost dog Ghost-Unchained melody Ghostbusters-SOS fantômes Gladiator (1992)-We will rock you Grease

Halloween
Il était une fois dans l'ouest

Il était une fois en amérique James Bond-GoldenEye James Bond-Thème w

Kill Bill-Bang Bang Kill Bill-Battle Without Honor...

Gremlins 1 & 2

Jeux interdits

Mil Mil-Don't e

La boum

Amélie Poulain

Apocalypse now Arizona Dream

Bagdad Café.

Beétlejuice

Borsalino

Fantômas

Flashdance

Peau d'âne Philadelphia Pirates des Caraibes Pretty woman Pulp Fiction-Misirlou 56320 Ratz-Pas de panique à bo Resident evil-Le fili Rocky III-Eye of the tiger 55244 56R42 Sister act 56602 Tatons Arguilles-Piensa r Тахі Тахі З Terminator 2-Le jugement demi 56821 56816 Terminator 3-Le sousévement des mai The full monty
Itanic My heart will go
Top Gun-Take my breath aw
xXx-Feuer frei
+220 Films! 56891 56827 54351

PUBLICITES Banque Populaire-Fri Coca Cola Vanille Day-O Dim Egoïste-Romeo et Julie Evian 2003-We will rock yo Fructis 2003-Diamonds and gui

FILMS (suite

es Bronzes-Darla Dirlad Les Bronzes-Daria Diriad-Les Ripoux 3 Les tontons flingueur une actually the troube with kne Love Actually-Too lost in you Matrix Reloaded-Furious An

Matrix Revolutions main title

Matrix Revolutions Navio Matrix-Clubbed to dea Matrix-Wake up Mauvais Esprit-Ze burg

Midnight Express Mission Cléapatre Mission Impossible 1-Thème lim Mission Impossible 2 Thème du

Mon nom est personi

Mon oncle Mortal Kombat

Men in Black

Hollywood Chewing go Levi's 2002-Sarabande suite i Maxwell-Stop! Nes-e-Pierre et le lou Nutella 2003-Glorious Enregistrez votre message, ajou-tez si vous te voulez un effet (écho, robot .) mixez le avec n'importe quelle musique ou Orange 2003-Come Toge Peugeot 206-Husa Renault Johny & Ma Royal Canin-Le Profession SR 2003-Another one tistes the brustage de notre catalogue, et

SFR 2003-Another one bites the Toyota Yaris-Snak vous obtenez une sonnerie vrai ment perso! 9699 700 907, rubrique sonnerie Wanadoo-just for one ≠ 70 Publicités! FÉTES ET ÉVÉN 55894 Douce nuit Étolie des neiges Il est né le divin enfar Jingle Bell 54338 56651

Joveux Anniversair 55350 La danse des canare MEN 53493 +56614 No-o-ë: No-o-ël (the first No Noël ensemble Petit papa noë: To: le Père Noë! 54503 Viens borre un petit coup a la mais 55857 Vive le vent 56633

> CHANSONS PAIL Bali Bato Félicie aussi 55967 J'ai la ... qui colle La digue du... Les filles de camare ≠10 Chansons palla 54971 M 55968 561R6 Pin Pom (Pompier)

56024 Pin Pom Pin (Ambulanc 56796 56464 Sirène de porice américa Sonnerie vieux télépho CLASSIQUE 54777 Bolero Carmina burana м 54000

56658 La flûte enchantée La lettre à élise 56249 56792 Desafinado 53389 The girl from Ipanen + 40 Jazz! COMPTINES / EI

L'exorciste + 56740 La 7ème compagnie 53023 La beuze-99 Luitballons 54139 traction "It's a small wo 10 Comptines! HYMNES 56655 Hymne Algérie 56395 Hymne Bresil

Hymne Breton Hymne Corse-Dio vi salvi re Hymne Etats Unis 56250 Hymne Israel Hatiky Hymne Lapon Hymne La Marsell asse Hymne Maroc Hymne Portugal L'internationale

HUMOUN Biouman et Dorothé C'est toi que je t'aim Isabelle a les yeux ble us 11 communicates to Comme dis consession New 53466 Its kyz maï laïfe Stach stach 56190 Les aventures de Rabbi Jacob 56272 55235 Les bronzés font du ski 144 + 56948 10 5594B

## JF che **BITTELLIAFIIT** STE KIFFE BERE !!

#### Race Oriver 2) (Après la fournée) d'images et d'intos du mois dernier Codemasters a bien voulu nous ouvil les portes de sa terme pritish, histoire de nous présenter le bébé en détail. Bret. on a pu jouer à Race Driver 2, poser plem de questions, jouer avec un caribou en peluche et manger quelques sandwichs de développeur الرجيجين ليوس camembert/confiture.

# Roce Driver 2 TOCA fait serré

e développement de cette suite a commencé rapidement après la sortie de Race Driver 1. Le temps de récupérer un max de feed-back de la part des joueurs et de se fixer de nouveaux objectifs. Comme nous l'a confié Clive Moody, « producer » ; « Notre principal objectif était de pousser le genre plus loin, en proposant bien plus de contenu que dans l'épisode précédent, et de nous différencier de tous les autres jeux de course. Nous avons donc exploité cette fois plusieurs championnats différents pour multiplier les expériences de jeu. » Ainsi, ce deuxième Race Driver n'est plus affublé de la licence TOCA et propose désormais aussi bien des courses de voitures de série que des courses de GT, de rallye, de DTM, de V8 Supercars, de Global GT Lights, de rallye cross, de Formule Ford, de Grand

Prix monoplaces ou de Classic Car Racing... Il y a même des courses de camions! Plutôt que de concurrencer directement le sacro-saint Gran Turismo, Codemasters préfère donc jouer l'originalité et la complémentarité : « Là où Gran Turismo propose un grand lot de voitures différentes, nous avons, pour notre part, voulu offrir un grand lot de courses différentes. Plus de variations, plus d'intérêt pour le joueur et plus longtemps. Nous travaillons sur une formule très, très différente. Dans le jeu de Polyphony, tout tourne autour des voitures et de la conduite pure... Nous préférons nous concentrer sur la course à proprement parler, sur tout l'univers de la course automobile. Nous nous focalisons sur l'aspect compétition, sur l'agressivité de l'I.A., etc. Et puis nous faisons toujours ce que GT ne fait pas, avec notamment un bon







Malgré un système de déformations très poussé, la modélisation reste franchement bonne.



Les environnements ont gagné en détails et en finition



Graphiquement parlant, Race Driver 2 devrait contenter les joueurs les plus difficiles.



L'I.A. a été améliorée afin de rendre les s concurrents plus féroces, mais moins cons

système de dégâts et de déformations. » Parmi les différentes améliorations de cet opus, les déformations ont en effet été grandement améliorées. Clive Moody insiste notamment sur le degré de dommages accru : « Cette fois, les voitures peuvent être complètement écrabouillées, compressées par l'avant et par l'arrière jusqu'à ce que leur surface soit considérablement réduite. » Le résultat est franchement satisfaisant, d'autant que le moteur physique a, pour sa part, été complètement refait, offrant des réactions bien plus réalistes que dans le premier Race Driver...

#### Retour au « réalimse »?

Pour beaucoup de fans de la première heure. Race Driver était décevant en termes de conduite et de réalisme. Heureusement, il semblerait que les développeurs aient eu envie de redéfinir la balance arcade/simu, de proposer enfin un gameplay plus fin. À ce sujet, l'ami Clive nous explique : « Avec un lot important de courses et de véhicules si différents, avec cette variété que nous implémentons dans Race Driver 2, il aurait été idiot de rendre notre formule encore plus arcade... Sinon, toutes les courses auraient eté similaires! Nous devions marauer la différence entre chaque type de véhicule, pour que le joueur ressente des choses différentes à chaque fois qu'il change de catégorie. C'est donc pour cela que nous avons intégralement rebâti le moteur physique, bien plus axé simulation que dans le premier Race Driver. Nous avons tout fait pour que chaque modèle offre de manière réaliste la conduite qui lui est propre. Cela dit, les premiers TOCA étaient bien trop difficiles, Race Driver sera ainsi plus tolérant : nous avons à mon sens trouvé le bon équilibre. » Après avoir fait quelques courses en Formule Ford, en camion et dans de grosses GT, il faut avouer que le résultat est franchement bon. Pas seulement pour toutes les bonnes raisons énumérées par Clive, mais aussi parce que le nouveau moteur physique offre bien plus de sensations et que les courses sont plus vivantes et plus immersives. L'I.A. n'y est pas pour rien non plus « Nous avons refait à 75 % l'intelligence artificielle. Beaucoup de critiques sur le comportement des adversaires nous sont parvenues. Ils étaient trop bêtement agressifs, ils vous rentraient dedans par derrière si vous freiniez ou

Ces temps-ci, c'est vachement à la mode de mettre des vieilles caisses dans les jeux de course.

Les Formule Ford, très légères et instables, sont très rigolotes à piloter.

si vous partiez en tête-à-queue. Nous avons ainsi étendu leur champ de vision à 360° et amélioré leurs réactions. Si vous pilez, ils tenteront toujours de s'arrêter ou de vous contourner. En fait, ils chercheront toujours à éviter l'accident. Nous avons aussi amélioré leur conduite en la rendant plus coulée, moins saccadée. »

#### Ryan au placard

La grande nouveauté du premier Race Driver, j'ai nommé le mode Story, fait ici son retour dans une formule remaniée. Exit Ryan McKane, le fiston surdoué du papa champion mort en piste n'a apparemment pas plu au public... Le joueur incarnera ainsi le héros de manière plus directe : « Tout se joue en vue subjective. Dans le premier épisode, les joueurs incar-



#### Race Oriver 2

naient Ryan McKane, et beaucoup d'entre eux se sont plaints; ils n'aimaient pas ce personnage et ne s'y identifiaient pas. C'est pourquoi le choix de faire vivre l'aventure en vue subjective s'imposait. C'est désormais le joueur qui se place réellement dans la peau du héros. Les personnages secondaires vous parlent à vous, dans les yeux, et pas à une tierce personne. » L'autre changement majeur se situe dans la présentation des scènes intermédiaires. L'histoire évolue ainsi grâce à de vraies cinématiques, et non de simples cut scenes utilisant le moteur du jeu. La qualité graphique est donc nettement améliorée, tandis que les temps de chargement ont été complètement supprimés. Classe. Le rythme devrait également être plus travaillé : « Il y aura en tout 30 minutes de cinématiques dans le jeu, mais plutôt que de proposer quelques longues scènes, nous avons préféré créer un nombre plus important de petites, de 30 secondes maximum. Vous serez en permanence dans l'ambiance, mais n'aurez jamais envie de zapper pour aller plus vite en course, » Quant à la structure de ce mode Story, elle ne change pas vraiment, si ce n'est en nombre de catégories (15 styles de conduite différents), de championnats (31) et de circuits (58). Il y aura de temps en temps des choix à faire, mais rien qui ne perturbera le scénario, toujours parfaitement linéaire et scripté.

#### C'est bacabani ?

Concernant la réalisation, le résultat obtenu dans cette version Alpha était plus que satisfaisant. Des progrès assez énormes ont été faits par les développeurs depuis Race Driver 1, c'est indéniable. « Nous avons fait le nécessaire pour améliorer au maximum la qualité graphique, tout en conservant un taux fixe de 60 images par seconde. Nous avons aussi éliminé toute présence de clipping dans les décors, la distance d'affichage est bien plus grande qu'avant. Toute la partie artistique est nouvelle pour sa part, même les circuits qui étaient déjà dans Race Driver 1 ont été complètement refaits pour l'occasion. » La modélisation des caisses s'annonce de très bonne facture, les effets spéciaux sont magnifiques... Bref, le résultat global s'avère très bon. Certes, on n'arrive pas au niveau de Project Gotham Racing 2, mais la gestion des déformations, juste exceptionnelle, et le nombre de voitures



## Race Driver 2 devrait redorer le blason de la série en renouant avec la simulation!

en piste le rendent vraiment différent, voire unique. Côté multijoueur, un mode en écran splitté sera de la partie (pour l'instant très décevant), mais c'est bien sûr en Xbox Live que vous vous amuserez le plus... « Les fonctions Live seront bien meilleures que dans la réédition de Race Driver 1. Douze voitures maximum seront en course, et il n'y aura aucun bug, aucun phénomène de lag. Bien sûr, vous retrouverez également tout un tas de bonus comme les statistiques et les classements, ainsi que tout un tas de modes différents. »

Volà, en attendant des impressions plus précises avec la version preview (normalement le mois prochain), vous savez tout. Ah non, juste une petite chose, avec une dernière question à Clive Moody.

- Un mot à propos de la version PS2 qu'on a à peine vue tourner dans un coin du studio ?
- Non, non, vous n'avez rien vu tourner sur PS2.
- Bah si...
- Non, non. Race Driver 2 est en développement sur PC et Xbox, aucune version PS2 n'a été annoncée.
- Bon, d'accord.



On retrouvera tout un tas de modèles de série, catégorie prestige bien entendu



Race Driver renoue enfin avec des modèles physiques plus developpes

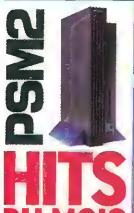


Tous les circuits ont été intégralement refaits



Selon les catégories, les voitures seront plus ou moins nombreuses en piste

## EN KIOSQUE LE 22 JANVIER





OCKTAIL EXPLOSIF! lutos, motos, bimbos t gros guns! Ca vous dit?



**IARCHEZ AVEC LA MORT!** a plate-forme acceuille un

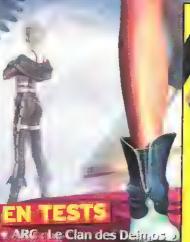


ETEST COMPLET! autre RPG du moment que aus devez posséder!



(CLUSIVITE PSM2! tour sur PS2 d'une séne ite. On y a joué, ça défonce





Ops - I-Ninja - Sonic Heroes

Tonemander - Will witch - H

M.S. Wallerground et Les Sin

1500 CODES : LE GUIDE INDISPENSABLE !

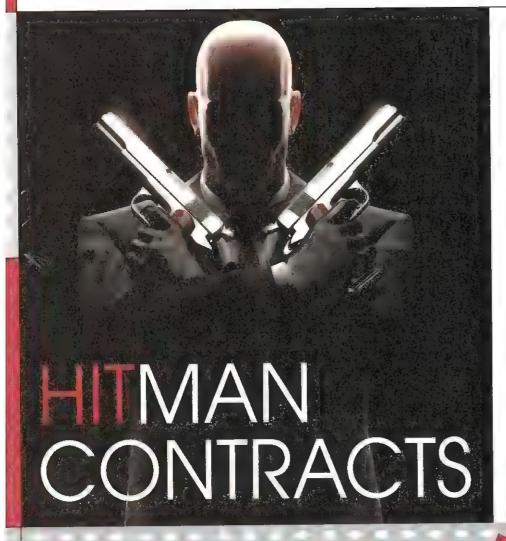
PRO EVOLUTION SOCCER 3

MEDAL OF HONOR : SOLEIL LEVANT RINCE OF PERSIA ROGUE OPS 55X3 THE SIMPSO LE SEIGNEUR DES ANNEAUX : LE RETOUR DU ROI THE SIMPSONS

N VICE CITY, ET BIEN D'AUTRES!

PSM2

E MAG + SON BOOKLET



ÉDITEUR : EIDOS INTERACTIVE
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET

Machines: PlayStation 2 et XBOX Dispo. Europe: Printemps 2004

Le regard froid, les doigts recroquevillés sur ses deux armes et le crâne toujours aussi luisant, l'Agent 47 s'apprête à déployer de nouveau ses ailes macabres. Un ange de mort dont la destinée semble cependant cruellement chamboulée dans ce troisième opus dopé aux bonnes résolutions. Un soupçon d'action, d'émotion et de remise en question, voilà les principaux arguments de ce Hitman: Contracts des plus qu'attendus. Ce printemps, vous aurez carte blanche. Seul comptera le résultat d'un contrat scellé par le sang...

## AVANT-PREMIÈRE

#### Et si la mort n'était qu'illusion?

L'aventure débutera à Paris le pays des policiers en uniforme bleu et au joi képi. Notez le nom du resto dans le fond Le Prisonnier Évocateur..





Si les lieux ont une quelconque incidence sur le contenu, Hitman Contracts risque de virer à la boucherie

ali pl De ur Ga la

alafrée par une pluie des plus cinglantes, Paris titube. De la fenêtre d'un hôtel, un homme observe le Palais Garnier. Sombre archange de la mort, il scrute l'horizon. Son visage ne laisse transparaître

aucune émotion, aucune sensation. Quand soudain, déchirant la nuit, une déflagration. Un cri étouffé. Une vie qui chancelle. Un éclair zébra furtivement le ciel avant que l'obscurité ne happe de nouveau la pièce. La pluie s'y engouffrait désormais voyant l'eau se mêler au sang bouillant. Les heures s'écoulèrent, interminables. Le silence avait fait fuir le tumulte passé. Plus un son, plus un souffle. Au sol, une douille solitaire, symbole de riposte. La chaleur de l'impact avait fui son corset de métal, seule une odeur âcre hantait encore les lieux. Son corps demeurait immobile. Sa peau, drapée dans un élégant costume noir, restait qlacée. L'Agent 47 gisait au sol, inerte...

#### Lorsque le chasseur devient proie

La vie jamais ne lâche prise. Le parquet craqua délicatement. Un fin filet vint lécher la porte. Quelqu'un progressait dans le couloir. Un frisson. Un sursaut. Oui, 47 venait d'ouvrir les yeux. Dans un élan, il s'arc-bouta... avant de s'effondrer de nouveau, tétanisé. La blessure qui l'avait cloué au sol brûlait sa chair. Les pas s'approchaient. Il fallait agir ou se laisser partir. Le second effort fut le bon. Encore chancelant, 47 parvint à rejoindre la fenêtre. Sa mémoire ne l'avait pas trompé, une échelle métallique courait bien contre le mur. Battue par la pluie, elle était détrempée. 47 tendit le bras, agrippa fermement le premier barreau... mais s'arrêta. Une pensée venait de l'accabler, lui, oui, lui qui avait délibérément invité la mort à tant de banquets. Aujourd'hui, au possible crépuscule de sa vie, 47 doutait. Un sentiment qui le faisait naviguer dans des eaux aussi troubles que l'expérience semblait vierge pour un tueur. Blessé, traqué, l'assassin réfléchissait pour la première fois sur le sens de son existence. De sa « mission ». Tuer, se substituer au destin, venir faucher les espérances, voilà ce qu'il savait faire. ce pourquoi on le payait. Argent et conscience, les deux sœurs ennemies se réunissaient enfin dans son esprit. Qu'attendait-il pour se décharger de ce fardeau, de cette carcasse froide qui n'avait jamais su accueillir le rire, l'amour ? Derrière lui, le cliquetis d'un loquet qu'on tente de faire jouer le tira de ses sombres pensées. Un instant plus tard, bien qu'encore meurtri, 47 foulait le bitume. Le voici de nouveau perdu, seul dans l'immensité. Bien qu'aux abois, l'animal fronçait pourtant les sourcils. Non, l'heure de l'hallali n'avait pas encore sonné...



Si le cœur vous en dit, amusez-vous à compter le nombre de corps inertes cont<mark>enus dans</mark> cette image Fatal le 47

#### perdu, seul dans ronçait pourtant les as encore sonné... Din nom, un matricule Ses parents Mais quels parents ? 47 le

Ses parents... Mais quels parents ? 47 le sait, il est seul. Ses souvenirs se sont évanouis. Son enfance ? En a-t-il eu une ? Son existence résonne tristement. Le vide l'accapare. Une seule couleur brille devant ses yeux. Le rouge, le sang. Ce bouillon qui s'échappe avec rage. 47 ne sait rien faire d'autre. Il tue. On lui a appris. Il est compétent. Le plus compétent dans son domaine. Le GIGN a beau être à ses trousses, 47 veut savoir, se rapprocher de ses racines. Celles qu'on lui a trop longtemps cachées. Sa blessure ne le ralentira plus, il en a fait abstraction. La bête ravale sa fierté, oublie ses douleurs et s'apprête à repartir en chasse. Ambiance. Scénario. Oui, vous l'aurez compris, voici bien les points cruciaux occupant une place prépondérante dans ce nouvel opus baptisé Hitman: Contracts. Plus dense, l'histoire bénéficiera d'un support cinématographique mieux maîtrisé qu'auparavant. Ainsi, certaines rumeurs évoquent la présence de cut-scenes plus nombreuses.

#### La mort vous frappe si bien

Chez IO Interactive, on possède une vision très claire de ce que 47 peut et doit faire. Mieux encore, le principal de leurs recherches les pousse aujourd'hui à concevoir « comment » ce dernier pourra arriver à ses fins. Deux mots d'ordre : liberté et plaisir de jeu. Comme nous l'explique Thor Frolich, lead designer du studio IO Interactive : « Désormais, nous nous soucions bien plus de l'intérêt d'une mission

que de son apparence. Attention, il ne s'agit pas de bâcler l'ambiance. Bien au contraire, nous nous efforçons de rendre l'expérience plus cohérente. Nous créons chaque élément en le plaçant dans son contexte, en l'intégrant dans un rôle précis servant le gameplay. Hitman: Contracts puise sa force dans la richesse des situations proposées, mais surtout dans la liberté offerte au joueur. »

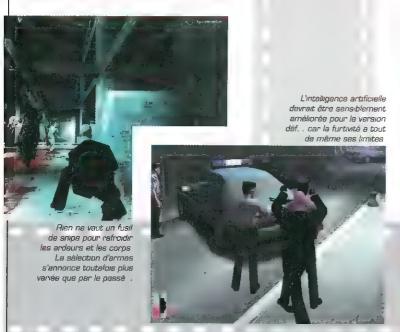


#### Genèse



Vous ne le savez peutêtre pas, mais dans sa tendre enfance, Hitman ressemblait à un jeu de tir ultra violent, dans la veine du très courtois Max Payne. Pourtant, au fil du développement, les créateurs ont affiné le concept et l'envie de donner naissance à un tueur à gages de l'extrême a jailli. Les situations de furtivité devenaient alors beaucoup plus

utiles, le gameplay plus riche et captivant. Du coup, 47 est né avec classe et talent. Preuve que lorsqu'on se donne du mal pour sortir du lot, les efforts peuvent payer. C'est beau, une vraie revanche sur la vie, cette chienne...











À ce titre, si le trailer actuellement disponible sur le Net (www.hitmancontracts.com/index\_fr.html) offre un quelconque indice de la qualité de la mise en scène, Contracts pourrait bien surprendre les cinéphiles les plus avertis grâce à une science du cadrage aussi audacieuse qu'efficace. N'oublions pas non plus qu'un film, tout ce qu'il y a de plus hollywoodien et grand écran, a aussi été récemment annoncé. Pas de doute, ça tourbillonne dans la tête dégarnie de 47. Pourtant, avant d'attraper un rhume, notre homme s'est glissé dans l'ombre. Du coup, pour donner vie à cette vision, les créateurs ont opté pour une refonte sensible du moteur graphique. Ainsi, même s'il s'agit toujours du Glacier (conçu en 1994, eh oui !), ce dernier a été optimisé à outrance. Les avantages de cette technologie sont multiples. Tout d'abord, ce moteur s'illustre par sa vélocité permettant d'afficher des scènes 3D complexes fourmillant de vie. Si Freedom Fighters, qui utilisait ce moteur, avait ouvert la voie avec des dizaines de soldats présents simultanément à l'écran, Hitman: Contracts devrait intensifier l'expérience et proposer des séquences particulièrement chargées en personnages. Un passage à la Léon (la séquence de la prise d'assaut) serait même évoqué... Une rumeur que certains clichés semblent corroborer. En clair, présenter plus d'une douzaine de civils ou d'assaillants ne posera pas de problème. Quel intérêt ? En bien principalement renforcer l'ambiance,



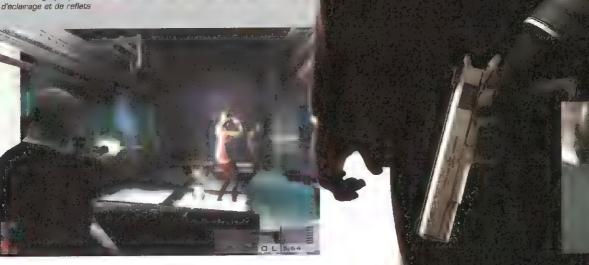
Grace a son nouveau moteur graphique, Hitmen. Contracts bénéficiera d'un saisissant jeu d'éclairage et de reflets

puisqu'il sera plus complexe de tuer une personne plongée dans la foule. L'autre avantage du Glacier concerne la facilité d'adaptation multi-plate-forme. Ainsi, les développeurs nous assurent que les versions Xbox et PS2 bénéficieront des mêmes spécificités. Classe pour la PS2, moins pour la Xbox qu'on imagine alors sous-exploitée. Enfin, moi j'dis ça... De manière très pragmatique, ce nouveau moteur signifie: plus de persos et un jeu d'éclairage « plus mieux bien qui déchire sa génitrice ». Idéal pour crédibiliser l'atmosphère sombre et pesante du titre. Avant de sombrer dans la folie de l'info pure et vaporeuse, laissez-moi toutefois vous poser une question. Une simple question. Quel était l'élément le plus abouti des deux premiers opus? Ne me répondez pas la qualité du scénar', encore moins la réalisation graphique ou la qualité du gameplay.

Non, non, et re-non! La touche personnelle, l'élément supra classieux qui faisait tout le charme des précédents Hitman n'était autre que les musiques orchestrales! Eh oui, moi, Gollum, responsable de la rubrique Zique Pad (que je vous invite d'ailleurs à retrouver avec joie et allégresse en page 50), je ne pouvais rester insensible à ces arpèges délicieusement tourmentés.

compris, après deux B.O. caviar, les mélomanes peuvent s'attendre à une nouvelle partition champagne. En tout cas, c'est à espérer!















#### Le crime paie

Après le succès des deux premiers volets de la saga Hitman et la reconnaissance apportée par Freedom Fighters, les Finlandais d'10 Interactive ont vu l'argent couler à flots. Et avec l'argent et la glorre vint le temps de la drog... euh... de concrétiser tout cela en se développant. Ainsi, la main-d'œuvre a récemment doublé (!), pour atteindre une équipe

de près de 120 personnes... Sans compter la trentaine de codeurs et autres « debuggers » qui renforcent actuellement la Hitman Team. Cette année, 10 a dégagé un chiffre d'affaires de près de 12 millions d'euros, pour un bénéfice de 4,8 millions d'euros. Une belle somme qui devrait être drectement réinjectée pour la création de cinq productions à venir...

#### Infiltration, investigation et déduction

Mais Hitman: Contracts regorge de surprises encore bien évanescentes. Pourtant, soucieux d'honorer mon statut de journalisme de la race des R. Namias, je m'apprête à vous livrer du scoop, de l'exclu comme vous n'en verrez nulle part ailleurs. Tremblez lecteurs impies, vos yeux vont bientôt tremper dans le bain de la connaissance! Tout commence par une refonte de la prise en main permettant, normalement, de transcender l'aspect infiltration. Plus de détails ? Chut, vous n'en saurez pas plus. En revanche, je peux aussi vous confirmer que les développeurs œuvrent actuellement pour offrir plus de liberté à 47. Comment cela se traduira-t-il dans les faits (multi-path? multi-ending? multi-colore?)? Pour l'instant, seul le très Haut en détient une certaine perception intrinsèque! Mais je ne m'arrêterai pas là, car, tel un Sherlock Holmes des temps supra modernes, j'ai sorti ma loupe afin de débusquer « zi détails qui tuent ». Allez hop, donnons-nous la main et partons examiner les quelques clichés qui ornent ces pages. Mode « Conditionnel » sur on. Respiration, grand frisson, in-ves-ti-ga-tion! Du journalisme total. Primo donc, 47 semble désormais doté d'animations faciales qui n'en veulent. Ainsi, bien que son visage reste majoritairement fermé et froid, ce dernier devrait pouvoir nous gratifier de quelques moues dignes de l'Actor Studio. Autre élément : la notion « j'me mêle aux civils pour frapper en fourbe » pourrait bien avoir été décuplée. En effet, de source surmystérieuse, les choix de villes comme Paris ou Las Vegas n'ont pas été effectués au hasard. Avoir des rues gorgées de monde servirait donc le gameplay... et l'appétit de déguisement de 47 trouvera un nouvel écho. Ce qui ne l'empêchera pas d'utiliser un arsenal des plus bigarrés. En effet, à l'image de Manhunt, dont la sélection d'armes aurait pu être sponsorisée par M. Bricolage, Hitman: Contracts vous permettra de varier les... hum... plaisirs. Si les traditionnels Beretta et fusil de snipe occuperont bien évidemment une place essentielle, les sacs en plastique et autres fils à couper le beurre rempileront... accompagnés par d'autres « engins » non orthodoxes, comme l'oreiller qui permettra d'atténuer les bruits de l'arme utilisée ou d'étouffer ses « proies », ou encore le crochet de boucherie, disponible dans le niveau de l'abattoir et qui permettra d'accrocher les corps et de les camoufler parmi les carcasses du convoyeur de viande. Ouch! On peut donc encore s'attendre à d'autres ustensiles surprises... Le foulard de boy-scout ? La ceinture Dolce & Gabbana ? La truelle de Nicolas le jardinier ? De vraies interrogations « métaphychic » correspondant plutôt bien au nouvel état d'esprit du gars 47. Une variété tout aussi perceptible dans les différents environnements qu'aura à traverser 47. En effet, si son aventure débutera dans les ruelles sombres de Paris, sa quête de rédemption meurtrière le fera voyager en Angleterre,



Si la palette de mouvements de 47 ne devrait pas connaître trop de bouleversements, les animations s'annoncent encore plus felines qu'auparavant.





en Chine, ainsi qu'à Las Vegas, capitale du vice. Classe. Pourtant, avant de clore ce premier chapitre, n'oubliez pas une chose. Un élément essentiel. L'ambition d'Hitman: Contracts reste de donner naissance à l'épisode le plus dérangeant de la saga. Une volonté qui passera par un scénario bien plus torturé, un visuel affiné et un degré de violence décuplé. La corde à piano reparaît par exemple avec de nouvelles animations, limite choquantes, qui récompenseront les exécutions au corps à corps bien réalisées (Manhunt ???). The Getaway avait fait sensation en affichant le macaron « déconseillé aux moins de 18 ans » ; aujourd'hui, Hitman (comme tant d'autres) prend le relais avec délectation. Longtemps considérés comme un passe-temps pour gamins attardés, les jeux vidéo veulent être enfin reconnus comme un loisir mature. Reste à espérer, pour s'en convaincre, que les tourments psychologiques dont semble souffrir 47 soient aussi captivants qu'escompté...







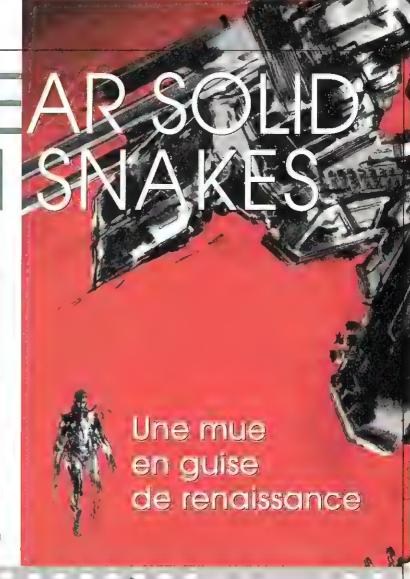


## METAL GE THE TWIN

ÉDITEUR : KONAMI . MACHINE : GAMECUBE

DISPO. EUROPE: MARS 2004

Deux serpents. Deux mentalités. Deux destinées. Deux hommes... tous deux liés par un seul et même patrimoine génétique! En offrant une seconde vie à Metal Gear Solid sur GC, Hideo Kojima redonne avec brio un nouvel élan à son message. Dans la quête de l'inné et de l'acquis, de l'original et du remake, il faudra bientôt se forger sa propre opinion. Pour Denis Dyack, coproducteur de cette résurrection numérique, The Twin Snakes réussit la fusion parfaite entre un scénario complexe et un gameplay d'une incroyable richesse. Deux ingrédients permettant d'apporter une vision radicalement nouvelle de l'aventure. Surtout que pour Kojima en personne : « Ce jeu n'est pas une simple conversion. Ce n'est pas non plus une réincarnation. C'est une nouvelle naissance! » Pas de doute, grâce à ces suaves discours d'intention capables d'envelopper n'importe quel fan dans d'extatiques voiles, cette refonte a de quoi attirer, à moins que le FoxDie ne terrasse nos espoirs d'ici mars... par Gollum



## AVANT-PREMIERE



xisterait-il mission plus complexe que celle consistant à satisfaire l'insatiable appétit du fan ? En s'attaquant à la refonte d'un mythe, à la renaissance de Metal Gear Solid, joyau numérique de l'ère PSone, la dream team Kojima/Kitamura/Dyack tente un pari délicieusement épicé. Bouleverser le passé, en corriger les éventuels

défauts, en lisser les aspérités... n'est-ce pas aussi faire s'évanouir un certain sens du charme d'antan ? Silence, l'heure n'est pas encore au jugement. Patience. En mars prochain, nous aurons en effet toute latitude pour analyser finement qualités et errements potentiels, mais pour le moment, avouons que ce Metal Gear Solid The Twin Snakes a singulièrement mûri depuis ses premiers pas, parfois mal assurés, de l'E3 2003. Ainsi, après les interrogations du mois dernier, une version quasi définitive nous a permis d'ausculter ce nouveau Snake. Un bel athlète, il faut le reconnaître. Personnages, environnements, armements, cinématiques, musiques, bruitages... oui, tout semble avoir été retravaillé, amélioré. Hormis lorsqu'elle abritait Resident Evil (tiens, un autre remake-culte), la GC ne s'était rarement montrée sous d'aussi attrayants atours.

#### Le projet « Les Enfants Terribles »

Les premières ébauches de réserve concerneraient toutefois le pad GC. Question d'habitudes liées à la disposition parfois surprenante de certaines touches, ou à l'absence de certains boutons stratégiques (R2 et L2), quoi

qu'il en soit, la prise en main requiert un temps d'adaptation. Les touches de tir n'étant pas analogiques, il devient aussi plus complexe de braquer, sans tirer... une option pourtant vitale dans le gameplay élaborée par MGS2. Idem pour la facilité de rengainer son arme ou d'en changer à la volée. C'est évident, des compromis ont été effectués. Mais rien de catastrophique toutefois. Pour le moment, l'élément le plus « étonnant » dans son acception la plus littérale possible reste incontestablement le traitement des cinématiques. Dans ce domaine, le travail opéré paraît titanesque, car oui, tout a été intégralement repensé, « restory-boardé ». Dès lors, chacune de ces séquences s'est considérablement étoffée, aussi bien en contenu qu'en durée. Un magma d'informations supplémentaires qui représentent tout de même près de 3 heures de séquences narratives en plus... sans pour autant qu'une seule ligne de dialogue n'ait été ajoutée! L'impressionnante différence s'explique alors par l'abondance des nouvelles poses, des situations inédites. Ainsi, Ryuhei Kitamura (réalisateur du film Versus) a pleinement profité de sa carte blanche pour multiplier les duels épiques, les cadrages héroïques, les clins d'œil à Matrix et autres effets de style souvent éblouissants, mais parfois sensiblement too much! Pour vous donner une idée, désormais on pose plus dans ce nouveau MGS que dans Devil May Cry! Stupeur. Du coup, si la motion capture laissera bouche bée, l'esprit général a clairement évolué. Le sang occupe une place plus importante, les arts martiaux aussi, tout comme un certain humour lié à l'exagération scénique de certains passages (Snake rebondissant sur une roquette, Revolver Ocelot jouant avec son colt pendant 40 bonnes secondes, le Ninja effectuant des reprises de volée, etc.). C'est beau, généralement très nerveux, mais par moments, le rythme semble un peu dilué. Une impression à confirmer.



Les nouvelles séquences cinematiques rivalisent de classe mais en rajoutent parfois un peu trop dans l'excès classieux. Dominage



A prion, aucune réelle nouveauté de scénario n'a été intégrée Les fans se contenteront donc d'une surprise visuelle



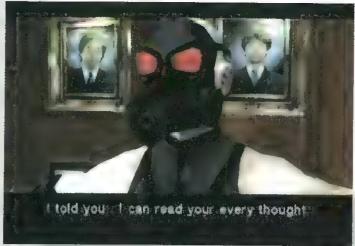
Rencontre au sommet entre un Serpent et un Renard Las plus observateurs remarqueront un détail troublant.



La mise en scène ose les cadrages les plus incroyables Certains passages impressionnent



Pas de doute, la réalisation graphique a bénéficié d'un soin tout particulier Une réussite



Hideo Kojima a toujours apprécié les clins d'œil. Le voici désormais directement présent dans son jeu. Regardez bien . .

#### For the fans only?

Mais que les fans se rassurent, même si les nouveautés scénaristiques tant espérées ne devraient pas être de la partie, en revanche, de nombreuses surprises ont été distillées pour ravir les plus mordus. À noter, un Psycho Mantis plus puissant qu'il y a quelques années, une apparition d'un Hideo Kojima hilare, d'une GC, de Mario et Yoshi, des méchas de Z.O.E. 2 & Co... Mais ne paniquez pas, tout cela reste très subtil, et seuls les plus observateurs pourront déceler ces petits clins d'œil. En vrac, sachez que si la connexion GC/GBA paraît avoir définitivement été supprimée, les bonus annexes comme le Boss Fight, les Dog Tags ou le Theater Mode profitent, quant à eux, de quelques améliorations par rapport à leurs équivalents présents dans MGS2. Idem pour l'adaptation du brief du colonel et l'inoculation des nanomachines par Naomi Hunter enfin présentés en 3D. Oui, soyez-en persuadé, avec The Twin Snakes, les aficionados de Snake pourront passer en mode « totale infiltration. totale immersion », tandis que les néophytes découvriront une aventure résolument mythique aux résonances aujourd'hui historiques...



Il est désormais possible de se cacher dans les armoires... ou d'y dissimuler les corps ennemis





En intégrant le gameplay de MGS2, la course aux Dog Tags redevient une réalité



SOCOM, c'était un peu le messie du lancement online sur PS2. Une campagne solo aux petits oignons, qui innovait grâce aux ordres vocaux via le head-set, doublée d'un mode multijoueur super complet et franchement fun, que des milliers de joueurs ont immédiatement adopté et qui fait aujourd'hui encore figure de référence... Rois de l'infiltration et de la mission éclair, les SEALs sont ainsi de retour dans un deuxième épisode qui n'innove pas à fond les bananes, certes, mais qui évolue et s'étoffe suffisamment pour combler l'élite des fraggeurs.

par Julo

out juste sorti sur le territoire de l'oncle Sam, SOCOM II pète déjà un record : celui d'avoir accueilli sur ses serveurs plus de 22 000 joueurs simultanément! Preuve, s'îl en fallait, que Sony tient là un petit champion. Cette suite ne bouleversera pas la formule instaurée par son frangin, à savoir celle d'un double gameplay avec d'un côté une série de missions solo, qui vous proposent de donner des ordres à vos coéquipiers via le micro du headset, et de l'autre un mode online où les joueurs du monde entier s'affrontent

et communiquent entre eux, toujours via le précieux head-set. Ainsi, vous trouverez ici une toute nouvelle campagne composée de 12 missions réparties dans 4 nouveaux environnements (Albanie, Brésil, Algérie et Russie). Petite nouveauté pour les fans de forces spéciales : vous incarnerez toujours un SEAL, mais serez de temps à autre accompagné d'autres forces d'élite, dont les Spetznaz russes ou les SAS britanniques. Cette campagne s'annonce franchement longue et vous proposera même de revenir indépendamment sur chaque mission pour tenter de la passer à nouveau en choisissant parmi 5 niveaux de difficulté différents. Les environnements ont été grandement améliorés et diversifiés, avec des missions urbaines ou rurales toutes plus dépaysantes les unes que les autres, offrant à chaque fois des sensations et des stratégies de progression différentes. Les conditions climatiques et le moment de la journée durant lequel ces missions ont lieu varient également beaucoup plus qu'avant.

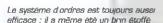
#### Et les vraies nouveautés?

Les véritables innovations se comptent sur les doigts d'une main... SOCOM II tient plus de l'évolution que de la révolution, mais les pros du premier opus seront heureux d'apprendre que l'on peut désormais utiliser de nouvelles armes comme le AT-4 Light (anti-char), le shotgun des familles ou encore le bon vieux RPG. Il est même possible d'utiliser les tourelles de défense des terroristes. Le système d'ordres a lui aussi été étoffé, vous pourrez par exemple donner des ordres comme le tir de couverture ou encore la surveillance de zone... Bien pratique pour progresser tactiquement en toute sécurité dans les niveaux de difficulté élevée. Vous pourrez même penser à la protection de vos hommes en leur ordonnant de s'allonger à terre lorsque vous repérerez de loin un sniper. Comme dans SWAT Global Strike Team enfin, vous pourrez intimider les tangos afin qu'ils se rendent. La version bêta que nous avons eu le plaisir de tester ne proposait malheureusement pas encore les ordres vocaux (il fallait obligatoirement passer par le menu), mais gageons que le boulot sera au moins aussi bien fait que dans le premier épisode. De même, comme dans le premier épisode, de gros problèmes d'I.A. gâchaient un peu le plaisir en solo... Quand vous demandez à un coéquipier de balancer une grenade dans une pièce et qu'il la dépose à vos pieds sans s'excuser, bah... ça le fait moyen. Idem avec l'équipe Bravo, qui se retrouvera coincée dans un coin de la map ou empruntera un chemin idiot à cause de ces problèmes de pathfinding bien stressants.

#### SANS RÉELLEMENT SURPRENDRE, SOCOM II DEVRAIT CONTENTER LES FANS DE LA PREMIÈRE HEURE



Les environnements les plus ouverts décoivent un peu par leur distance







Vos coéquipiers couvrent bien tous les angles, il est même possible de leur demander des tirs de couverture et des surveillances de zone

Les environnements ont gagné en variété





Les cartes tactiques sont toujours aussi précises, efficaces et complètes.



Des cinématiques in-game viennent appuyer l'immeraion lors de chaque mission.





L'interaction avec le décor a été poussee un peu plus loin, avec notamment la possibilité d'utiliser ces tourelles.

Le snipe est toujours aussi utile pour déblayer le terrain avant d'avancer

#### Du online en béton

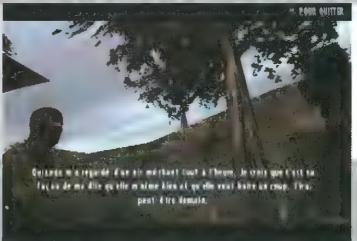
Terminons avec le mode online, que nous n'avons pas eu la chance de tester mais qui s'annonce déjà bien complet. Sachez tout d'abord que vous retrouverez TOUTES les maps du premier volet, en versions liftées et updatées. La classe! Ça fait 10 missions gratos et ça permet de ne pas regretter le bon vieux temps en oubliant définitivement le premier opus. En plus, vous retrouverez 12 maps toutes neuves, tirées des missions du mode solo. Donc 22 en tout, joli score. Les trois modes de jeu du premier SOCOM sont bien évidemment tous de retour, plus deux inédits qui viennent s'ajouter: Escort et Breach. La possibilité de faire les missions du mode solo en coop' n'est toujours pas annoncée, malheureusement. Enfin, sachez que les statistiques détaillées de chaque joueur et de chaque clan seront consultables, tandis que la liste d'amis et la communication en jeu comme en lobby seront grandement optimisées. De quoi créer une nouvelle référence, en définitive, même si SOCOM II ressemble plus à un add-on qu'à un véritable nouvel opus.



Les briefings sont super complets, avec tout plein de cartes et d'infos à charker



La réalisation a été affinée et les environnements sont beaucoup plus chiadés qu'avent.



Espionner les terros avent de les liquider permet, de temps en temps, d'obtenir quelques informations précieuses .. Ce qui n'est pas du tout le ces ici, je vous l'accorde

GARANCE PRODUCTIONS (N°8507) PRÉSENTE

## STRATÉGIE TOUR 2004



STRATEGIE TOUR

MARS LEILER MARS LEILE HARS LEILE

LOCATIONS ENAC CARREFOUR: 0:892 68 36 22 OSAFORMAL POINTS DE VENTE HABITUELS - 0:892 692 392 (DIALDEMINI MAN ENACCOM - WWW.ELYSEEMONTMARTRE.COM







SKYRCCK

PREMIER SUR LE RAP

skyrock.com

# Toutes les sorties iaponaises et américaines

C'est super chaud du côté des Zooms Japon ce mois-ci! La balance des tests du mois penche à l'Est, avec notamment la sortie du très, très attendu Biohazard Outbreak, qui n'est autre que le premier Resident Evil jouable online. L'ami Dirk s'est branché sur les serveurs japonais pour jouer en ligne et a trippé comme un ouf malade pendant des nuits entières! Le surpuissant Front Mission 4 a

également fait son effet, tout comme Donkey Konga et ses joyeux tambourins... Ah, j'allais oublier la Neo Geo, qui signe un joli retour dans Joypad ce mois-ci! Si, si! SNK vs Capcom devrait convaincre la plupart des vieux fanatiques de baston 2D. Merci pour eux. Et les réjouissances ne s'arrêtent pas là: O-to-gi 2, Hyper Street Fighter II... Viiiiiiiite, lisez la suite!





## Bohazard



À tous ceux qui trouvaient la saga Biohazard Outbreak par trop sclérosée, Outbreak vient prouver que Capcom a encore son mot à dire en matière de Survival Horror. Conçu pour être joué online (un privilège auquel nous autres Européens n'auront pas droit), le petit dernier innove radicalement, et pour le meilleur.



La panoplie d'armes va du lance-flammes improvisé aux grosses armes à feu comme le fusil à pompe ou le lance-grenades.



Chaque scénario comporte plusieurs fins, et l'Issue de l'aventure dépendra de plusieurs choix stratégiques

## ubliez les STARS, les commandos d'élite rompus à la chasse aux zombies, oubliez même que vous savez ce qui s'est passé à Raccoon City en ce jour funeste, oubliez jusqu'au doux nom d'Umbrella. Vous n'aurez pas d'enquête secrète à mener, mais un unique objectif, une seule impulsion venue du fin fond de vos entrailles : fuir ! Outbreak le bien nommé vous mettra dans la peau de huit personnages différents, huit habitants ordinaires de Raccoon City, pris par

#### 

d'une quelconque facon au virus T.

surprise dans une déferlante de morts

vivants, et qu'apparemment rien ne relie

C'était une soirée comme les autres dans un petit bar de Raccoon City, jusqu'à ce qu'un client à la mine plus que défraîchie fasse son entrée. Le temps de réaliser que le visiteur n'appartient plus à notre monde, et déjà une foule grouillante de zombies bloque la rue, laissant votre alter ego et ses compagnons d'infortune dans la plus délicate des situations. Parmi ces huit malheureux, on trouve la serveuse du bar, une journaliste, une jeune étudiante, un agent de sécurité, un employé du métro, un médecin et un plombier. S'ils ne sont pas aussi différents dans leur maniement



Trouvez un petit coin à l'abri pour pouvoir consulter la carte en toute tranquillité.

que les heros de Siren, chacun possede une faculté salutaire qui le distingue des autres. Cindy, la serveuse, pourra par exemple soigner ses compagnons, et David, le plombier, excelle pour fabriquer des armes en assemblant des objets. Dans Outbreak, vous ne serez jamais seul, à moins d'en faire le choix risqué. Selon le scénario, vous aurez jusqu'à trois pauvres hères à mener à bon port.

#### ાતા જ વિદ્યાર મુખ્ય

Le mode solo se joue exactement comme le mode online, l'ordinateur controlant les autres personnages. Le stick analogique droit représente votre seul moyen de communiquer, avec quatre ordres basiques correspondant chacun a une direction. Vous pourrez appeler à l'aide, remercier votre sauveur ou motiver la troupe, mais le plus souvent vous essaierez tant bien que mai de les



> Ce zombie apparemment invincible grouillant de sangsues mutantes, tout droit sorti de Mononoke, ne vous laissera pas en paix tant que vous n'aurez pas trouvé le moyen de l'éliminer. Surveillez les plafonds

#### **Biohazard Outbreak**

Capcom	Éditeur
Courant 2004	Williams II
Survival Horror	
1 à 4 (online).	BITTE STATE
Oui (496-Kb)	Partie I
1130 4	History
Moyenne a élevée	311/118 11/3
Noπ	¥83,14,114
Compatible HDD	omin.
Rien d'autre	8 2 11 11 A 30
ja jangus. Recommandée	tompréh
CONTRACTOR OF THE RESERVE OF THE PARTY OF TH	EAST COLUMN TO

## Outbreak apporte enfin un peu de souplesse à la série : plus intuitif, l'action y est plus nerveuse et la palette de mouvements plus nere



Pour vaincre les boss de fin de scénario. Il vous faudra faire preuve de la plus grande. Ingéniosité.

appeler à vous pour les garder sous la main.



➤ Ne laissez pas les plus faibles traîner par terre, mais aidez-les à se relever avant de leur donner de quoi se soigner.

Malgré leur tendance à faire vraiment n'importe quoi, ils vous seront souvent utiles, et i leur survie n'est nullement obligatoire, elle nflue grandement sur la notation finale. Si ous êtes mal en point, ils vous porteront secours, mais c'est plus souvent à vous qu'il ncombera de relever et d'épauler les plus itteints. Jim, une sorte de Denis Rodman au abais, passe le plus clair de son temps à ourir de la manière la plus désordonnée en oussant à l'envi des cris d'effroi et autres érémiades du genre : « My life is shit ! » C'est dutôt marrant les premières minutes, mais au bout d'une heure on regrette vraiment de ne pas pouvoir le supprimer soi-même. Parmi s comportements erratiques qui ont tenlance à énerver, ces joyeux drilles gaspillent ussi des balles, se soignent rarement quand récessaire, ramassent et déposent des bjets de leur propre chef... Si vous parveez à bien les armer, ils feront pourtant preure d'une certaine dextérité à manier la jachette, même s'ils font plus souvent offi-



e de sac à dos ambulant. Yoko, qui possè-

de un double inventaire, est à ce titre d'une

ide inestimable.

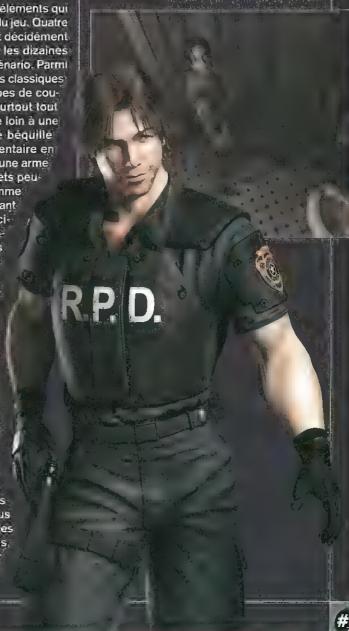
Bon, je l'avoue, je me suis un peu lâché avec la barre de fer, mais c'était pour la bonne cause, hein l'Cette odeur de putréfaction ca m'émoustille !

#### LEE MOYENS DU ROPE

L'inventaire est en effet l'un des éléments qui contribuent le plus à la difficulté du jeu. Quatre emplacements seulement, c'est décidément très peu, surtout quand on voit les dizaines d'objets que compte chaque scénario. Parmi eux, on retrouve bon nombre des classiques de la série : les sprays, les herbes de couleur, différents objets-cles, et surtout tout ce qui ressemble de près ou de loin à une arme: Un balai-brosse ou une béquille feront office de massue rudimentaire en attendant de mettre la main sur une arme à feu et des munitions. Les objets peuvent être combinés par tous, comme les cocktails d'herbes ou en faisant appel aux compétences spécifiques du plombier ou du médecin pour fabriquer des remèdes plus efficaces. À cause de l'étroitesse de l'inventaire, il faut souvent jongler entre les différents persos, en réclamant ou en tendant des objets : une opération très délicate, particulièrement dans l'urgence. Online oblige, la sélection des menus et la consultation de la carte se font en temps réel, sans interruption de l'action. En mode solo cependant, il est possible de faire une pause complète. Les mémos que vous trouverez éparpillés un peu partout donnent de précieux indices textuels pour résoudre les nombreuses énigmes, sans lesquelles il n'y a pas de Biohazard. Le plus souvent, il faudra aller chercher des clés et autres cartes d'accès et vous frayer un chemin pour aller composer un code à l'autre bout du niveau.



Seul veritable instrument de mise en scène, la caméra offre parfois des angles insolites du plus bel effet.







📂 En iongeant la corniche, prenez garde au retour de flamme qui pourrait bien vous envoyer ad patres



Alyssa est la seule à pouvoir ouvrir certaines serrures récalcitrantes

LA -COUNTY ALL WARREN

Dans Outbreak, votre vie ne tient vraiment qu'à deux fils. Le premier est votre santé, qui se dégrade rapidement quand vous encaissez des coups, et l'autre votre taux de contamination. Exprimé en pourcentage, il commence très bas et monte lentement mais sürement jusqu'à 100 %, ce qui signifie votre arrêt de mort. Le rythme de contamination a une fâcheuse tendance à s'emballer quand vous êtes blessé et que vous vous traînez par terre. Seule une utilisation judicieuse des sprays pour les soins courants et des herbes et pilules pour figer un temps la gangrène vous permettra de prolonger votre durée de vie. Quand vous vous lancez dans une mission, c'est pour de bon : ne cherchez pas les sauvegardes en cours de niveau. Les antiques machines à écrire sont toujours de la partie, mais elles vous permettent seulement d'interrompre



N'oubliez pas d'achever les cadavres ambulants une fols à terre. Si ça gicle à gros bouillons noirs.

#### Jouer online ?

Jouer online à Outbreak, c'est choisir entre l'entraide désintéressée et le « chacun pour sa peau » Et rien ne vaut le plaisir, une fois mort et « zombifié », d'aller croquer les guiboles des autres joueurs pendant les trois minutes de sursis dent vous bénéficiez. Pourtant, il risque d'y avoir peu d'élus, car vous aurez besoin d'une PS2 japonalse pour y jouer. L'authentification DNAS débusque les modchips et fait planter le jeu. Outbreak est jouable online depuis la Francé sur les serveurs japonais, ce qui sera peut-être le cas pour la version américaine à venir, sous réserve que Capcom ne se mette pas à filtrer les IP étrangères.

le jeu pour reprendre ultérieurement, nullement de recommencer plusieurs tois à partir d'une même sauvegarde. Sur le plan du gameplay, Outbreak apporte enfin un peu de souplesse à la série : le maniement au stick analogique est beaucoup plus intuitif (les amoureux de l'ancienne maniabilité — des mutants ? — devront se rabattre sur la croix numérique), et la visée, sans être un modèle du genre, est bien plus pratique. L'action y est plus nerveuse et la palette de mouvements bien plus riche : les persos peuvent grimper, pousser des objets et les assembler en guise de barricade, ramper, etc. Les zombies ont gagné quelques points de Q.I. au passage et peuvent ouvrir les portes pour vous suivre, sans parler des versions plus évoluées, volantes ou non, qui se feront un plaisir de vous harceler. En ces moments de stress intense dans la panique générale, ouvrir une porte est le meilleur moyen de souffler un peu, même si cela suppose souvent un temps de chargement d'une dizaine de secondes.

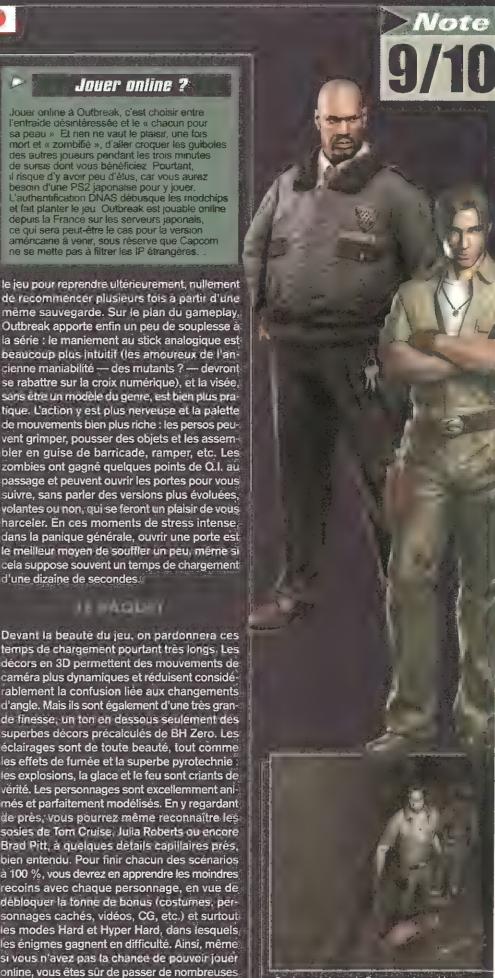
temps de chargement pourtant très longs. Les décors en 3D permettent des mouvements de caméra plus dynamiques et réduisent considérablement la confusion liée aux changements d'angle. Mais ils sont également d'une très grande finesse, un ton en dessous seulement des superbes décors précalculés de BH Zero. Les éclairages sont de toute beauté, tout comme les effets de fumée et la superbe pyrotechnie les explosions, la glace et le feu sont criants de vérité. Les personnages sont excellemment animés et parfaitement modélisés. En y regardant de près, vous pourrez même reconnaître les sosies de Tom Cruise, Julia Roberts ou encore Brad Pitt, à quelques détails capillaires près, bien entendu. Pour finir chacun des scénarios à 100 %, vous devrez en apprendre les moindres recoins avec chaque personnage, en vue de debloquer la tonne de bonus (costumes, personnages cachés, vidéos, CG, etc.) et surtout les modes Hard et Hyper Hard, dans lesquels les énigmes gagnent en difficulté. Ainsi, même

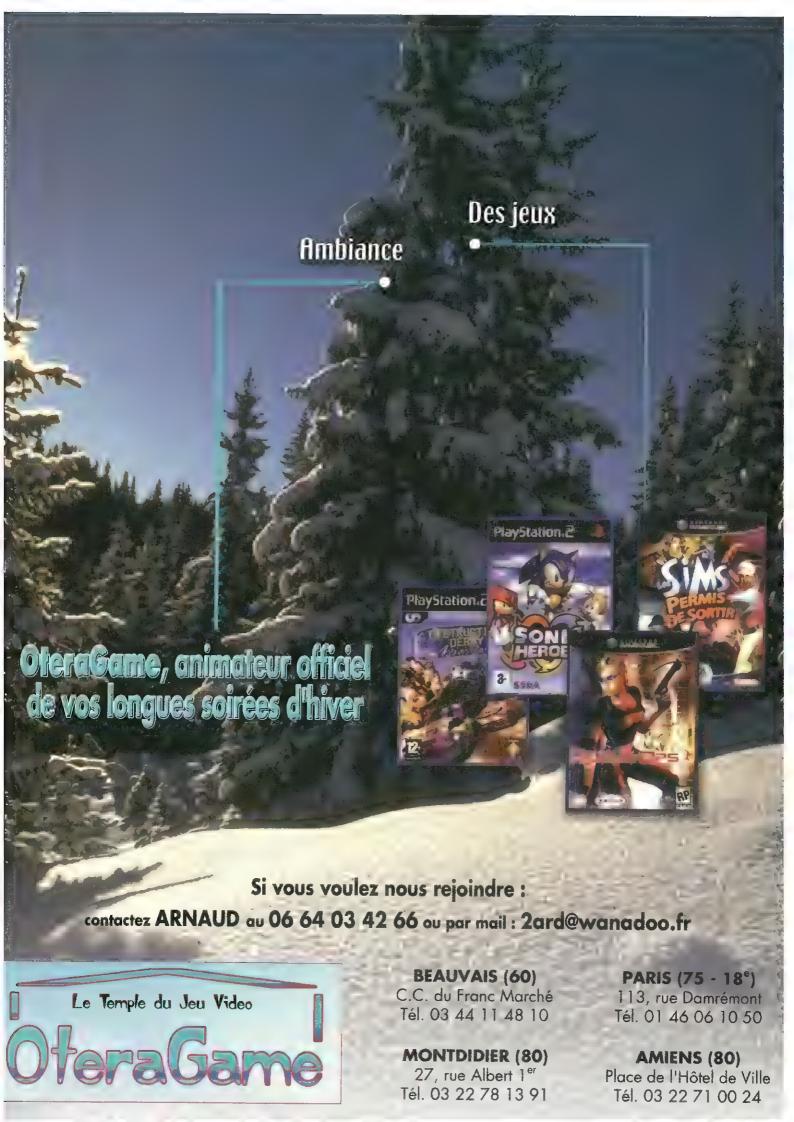
si vous n'avez pas la chance de pouvoir jouer online, vous êtes sûr de passer de nombreuses

heures sur le meilleur épisode à ce jour

Les créateurs de Capcom ont aussi leur idée quant à ce qu'il devralt advenir de Goilum. Mon Presssssiii... BLAM !!!

Dirk







## Donkey Konga

Ça faisait un bon moment qu'on n'avait pas testé un jeu débilos exploitant un accessoire original. C'est même la première fois sur GameCube si je me souviens bien. Aaaah, c'est trop bien les percussions !



> Ici, il faut mitrailler le conga gauche le plus rapidement possible.



Enchaîner les « jongles » correctement demande un bon timing.

epuis tout petit, j'ai toujours rêvé d'être un grand batteur pour jouer de la double pédale bien bourrine a la Sepultura, Fear Factory, voire Zéro District, devant un groupe de chevelus baraqués qui, pogotent » violemment pour prouver leur virilité. En attendant que ce jour arrive, je m'entraîne sur le fabuleux Donkey Konga, et je dois dire que mes progrès sont fulgurants! Je sens grandir en moi la flamme qui a du animer les grands percussionnistes de ce siècle: Je pense à Carlinhos Brown, John Bonham et autre Bernard Minet. Faites place, ténors du beat! J'arrive!

#### LE RYTHME

Le principal attrait du titre vient bien évidemment de l'accessoire fourni avec le jeu des tambourins (où plus exactement des tarukongas) sur lesquels il s'agit de frapper en rythme au fur et à mesure que les tonneaux defilent à l'ecran. Un petit micro place au centre permet, en outre, de capter les applaudissements et donc de varier les mouvements à effectuer. La technologie est super simple et marche impeccablement bien. Clairement axé sur le côté familial. Donkey Konga est de ce fait accessible à



Certains enchaînements sont bien balèzes.

tous les ages. On a le choix entre 32 morceaux variés, classés par thématique. On trouve par exemple des chansons issues de dessins animés comme Galaxy Express 999, des pubs télé complétement inconnues pour l'Occidental moyen, des morceaux classiques, du latino, ainsi que des mélodies tirées de jeux vidéo du genre Mario et Donkey Kong. Si la qualité des morceaux n'est pas géniale, le fun, lui, prend immédiatement et on passe de superbes moments (surtout à deux en mode Duo): Le niveau de difficulté n'est pas très élevé et, à moins de jouer en mode Expert, on arrive facilement a boucler les chansons. Quant aux mini-jeux que l'on débloque (il y en a 3 en tout) grâce aux pièces recoltees en cours de jeu, seul celui où l'on iongle avec les bananes est réellement marrant, les autres étant plutôt anecdotiques. Dommage, Quoi qu'il en soit, Donkey Konga rentre dans le Top des meilleurs jeux musicaux à accessoire. Vivement l'add-on, déjà en préparation, avec de nouveaux morceaux! Angel

#### Donkey Konga

Éditeur	Nintendo
Dispo Europe Roulement	de tambour.
Genre	Musical
Nore de jaueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui (3 blocs)
Niveaux de difficulté	3
(Difficulté)	Faible
(Continues)	Sauvegardes
Spécial	Congas
Existe sur	Rien d'autre
Promonáhoucias de la langue	Appréciable



Les étoiles indiquent les applaudissements, tandis que les tonneaux jaunes désignent le tambourin gauche et les rouges, le droit.







# J. League VVinning Eleven Tactics

K.C.E.T. et le football, c'est une longue histoire d'amour. La fièvre grandissante pour la série Winning Eleven/PES en témoigne. Alors, pourquoi ne pas approfondir ce lien en proposant une simulation de manager carrément sympa ?





Les rencontres sont magnifiques et haletantes.



e n'y connais rien en japonais et Arnosan rien en football. C'est donc assez logiquement que ce dernier m'a apporté sa connaissance linguistique indispensable au test de ce soft produit par Shingo « Seabass » Takatsuka, déjà papa de la saga Pro Evolution Soccer. Il fallait le signaler, parce que sans cette association de malfaiteurs, pas de test. Petit rappel tout de même avant de poursuivre cet article Winning Eleven Tactics n'est pas un PES sauce tactical-RPG, mais une simulation de management d'un club de foot centrée sur la J.League, qui est, comme vous le savez, le nom du championnat japonais. Voilà qui allège la base de données et qui limite l'intéret pour un Européen ainsi qu'une éventuelle localisation, autant le dire. Bref, à aucun moment vous ne dirigerez les joueurs de manière directe sur la pelouse. On passe son temps à organiser une équipe et à stresser comme un malade, les yeux écarquillés, lors d'une rencontre. Car il faut le reconnaître, ce qui en jette a mort dans WE Tactics, c'est la reprise du moteur de PES3 pour la retransmission des rencontres. C'est beau, madre

#### QUAND C'EST TROP, C'EST TROP, ZICO !

Apres avoir concu votre manager et son look, vous serez donc amené à rencontrer les dirigeants du club de votre choix et à élire votre secrétaire parmi trois bombasses et un ieune garcon hideux. Un choix vite fait. Des lors, la saison débutera et vous devrez déterminer le staff technique, dont le très important recruteur, les salaires, donner des conférences de presse, établir un calendrier pour les entraînements et gérer tactiquement votre équipe. Un grand nombre de facteurs sont paramétrables. Cela va des formations et stratégies à la position et au rôle de vos athlètes, en passant par la désignation d'un joueur-clé. Après avoir managé tout ce beau, monde, il ne restera plus qu'à faire attention à vos dépenses, à la fatigue et aux résultats. Et il n'est pas évident d'y parvenir ! Sur bien des points, WE Tactics ne se montre pas aussi



Une secrétaire se doit d'avoir des compétences. Moi, je l'ai choisie pour ses lunettes.

complet que les standards occidentaux et que Let's Make A J.League Pro Soccer Club! 3 de Sega. Mais il a quelques bons côtés. Graphiquement, vous l'aurez compris, les rencontres sont splendides. Lors des entretiens, qui font songer à un jeu d'aventure, les visages s'avèrent soigneusement modélisés et animés. Les menus sont clairs et assez accueillants avec leurs icones réellement explicites. Enfin, la possibilité d'effectuer das rencontres comme ça, pour le fun, déclenchera certainement des joutes tactiques dignes d'un duel Roger Lemerre/Bruno Metsu. Un jeu frais, sympathique, qui mériterait un petit tour par la case traduction.

Plume

#### **J.League Winning** Eleven Tactics

d	. Fanteur	وأريال المديا	Attan Balan	and the		Kan	arni C	E.T.
	Dispo.				? ivion	ne rac	croche	z pas !
	Genre	731215		Ges	tion	de cli	ub de	foot
	Nbre d	e joueur	S	12:00	n: 3.5	MU (MAG	1	à 2
Selection	Sauvay	ardes^	100				3	В Кь
	To do		N - P - P - P - P - P - P - P - P - P -					

Niveaux de difficulté

Difficulté Moyenne
Cantinues

Spécial Un match les mains dans les poches Existe sur Rien d'autre Compréhension de la langue Indispensable





## Mission

Après Front Mission First sorti il y a trois mois, les fans de Front Mission sont décidément à l'honneur avec FM4. premier opus de la série sur PS2. Tous à vos Wanzer. ca va blaster dans les chaumières !



La zone bleue sur la carte représente la distance maximale de déplacement



À la fin du jeu, votre perso pourra enchaîner et additionner les compétences. Icl, Elsa pulvérise Wanzer adverse à grand renfort de Switch (utilisation des deux armes à la fois) et de « Damage x 1.2



etite piqure de rappel pour ceux qui ne connaîtraient pas cette excellente serie de simulation-RPG. Tout d'abord sorti sur SFC en 1995, le premier opus se déroule pendant le deuxième conflit de l'île d'Huffman, au XXII siècle. Le monde est divise en plusieurs blocs. L'E.C., l'U.S.N., l'O.C.U., la République de Zerflla et la République populaire de DaHanZhong sont les acteurs principaux de ce nouveau monde. Front Mission 4 se déroule six ans après les évenements de Front Mission premier du nom. Vous vivrez l'histoire à travers les yeux de deux soldats. Darril, rattaché à l'U.S.N., est envoyé en Amérique du Sud après que le président du Venezuela a décidé de déclarer son independance. Lors d'une mission de



Beck est le premier à disposer d'un « backpack io » Principal intérêt ? Pouvoir réaliser des » air strike et ainsi faire le ménage à l'autre bout de la carte.

reconnaissance, Darril et ses deux acolytes de toujours, Renges et Shaeffer, trouveront les restes d'un avion qui vient de se crasher Étonnamment, cet avion ne contenait qu'une caisse. Son contenu changera à jamais le des tin de nos trois héros... De l'autre côté du globe, nous retrouverons Elsa, une jeune pilote qui a fait ses armes dans l'armée françai. se avant de rejoindre le Durandal, un vaisseau de l'E.C. Une base allemande est attaquée par de mystérieux assaillants. La mission de notre héroine ? Se rendre sur place et essayer de trouver les responsables de cet acte odieux et mystérieux. Au cours de l'aventure, le joueur switchera en permanence entre les deux scénarios. Voilà qui apporte un peu de sang neuf et qui permet de briser la linéarité d'un scénario unique. Et qui sait, peut être que les chemins de nos héros se croiseront un jour? Le plus intrigant dans tout ça est la possibilité » que tous ces événements se déroulent un jour (NDTeckos : Quais c'est ça, vive le champagne...). Hélas, je doute un peu de

ion 4	Front Mis
Square Enix	Editeur
N.C.	JELD FURUDA
Simulation-RPG	Hajigi.
1	Willey Unight of the
Oui (+ de 300 Ko)	Sauyayaran
	Niveron de diffi
Moyenne	
Non	Englisher .
Contient une vidéo de FMO	
Rien d'autre	Existe sur
Bacammandéa	Carena near come



Glaeser est aux commandes d'un véritable monstre et pourra vous exploser jusqu'à 1000 points de vie en un seul tour



Latona a de très bonnes aptitudes au corps à corps. Convenablement configurée, elle sait aussi se servir d'un bazooka



Renges est un véritable as au fusil. Boostez ses compétences jusqu'à apprendre « Snipe ». Amusez-vous ensuite à éclater toutes les parties de vos adversaires une à une.



Réparez régulièrement les plèces de vos Wanzer Et n'oubliez pas la règle d'or : « Tant qu'il y a du Body, il y a de l'espoir. »

notre présence sur le globe en 2096. Snit, je ne verrai jamais un potentiel vrai Wanzer... Après une intro en CG de toute beauté, la par ie commence avec la charmante Elsa. Premier choc, il y a désormais des voix pendant une ponne partie des phases de parlote ! Le plus comique ou surprenant étant la prononciation le chaque personnage. Ainsi, Elsa parlera inglais avec un accent français (rien de plus ormal étant donné qu'elle a fait ses armes ous le drapeau tricolore). Au fil de l'histoire, ous pourrez même savoir d'où est originaire haque perso en fonction de son intonation. i l'accent allemand de Wagner est facilement econnaissable, il faudra avoir plus de flair our identifier l'accent portoricain de Darril. u niveau de l'interface, rien ou presque n'a hangé. Les menus sont comme d'habitude ntièrement en anglais sous-titrés en japo ais. Cependant, les longues phases de scéario ou de tutorial seront uniquement écrites n japonais à l'écran. Vous voilà prévenu si ous ne pouvez pas attendre une éventuelle ersion US ou française

#### SUL LE FRONT

e début des combats ne posera pas de prolème aux fans de FM ou de Tactics. Vous disosez vos unités sur un damier géant certaines cartes sont dix fois plus grandes ue celles de FM3) et vous déplacez ensuite os troupes. Au début de votre tour de jeu (ce 'est pas réellement du tour par tour puisque ous pouvez déplacer plusieurs méchas), haque unité possède un nombre de points 'action défini (AP). Ces AP sont la base de out. Ils vous servent à vous déplacer, utiliser es armes, faire joujou avec le Link System que nous détaillerons plus loin) ou encore uti-

#### Suite de l'épisode précédent

Les événements de FM4 se déroulent six ans après ceux de FM premier du nom (sorti à la base en 1995 sur SFC). Dans FM First, la réédition de ce dernier sur PSone, il existe un nouveau scénario, celui sur l'U S N. On y découvre la présence d'une charmante demoiselle, Maria. Quelle demi-surprise de la retrouver en Amérique du Sud dans FM4. Voilà de quoi renforcer la cohérence et les liens dans la trame de la série Toujours dans FM First, on retrouve également Darril sous l'appellation « soldat U.S N. ». La boucle est bouclée.



ici, Maria en mode incognito dans FM First.



Et la voici dans FM4, perdue en plein Venezuela.



➤ Le lance grenades vous permettra de balayer toute une zone et donc d'attaquer plusieurs ennemis à la fois. Idéal pour faire un pré-ménage.

liser tout un tas de compétences. Une bonne gestion des AP est la clé de la réussite. Par exemple, cela ne sert à rien de consommer tous ses AP pour se déplacer si, au bout du chemin, il ne vous en reste plus assez pour utiliser votre arme et attaquer. De plus sans AP, vous ne pourrez pas vous défendre lorsque le tour de l'adversaire viendra. Passons maintenant les combats en revue. Excellente surprise, les temps d'accès sont quasiment invisibles et les affrontements ont desormals du punch à revendre. Rien de plus excitant que d'admirer la trace de ses missiles jusqu'a l'explosion de la carcasse rouillée adverse. Mais le feu d'artifice ne s'arrête pas là Le Link System est LA grosse nouveauté de ce FM. Kesako ? Il s'agit d'une compétence pour « unir » ou « linker » vos robots. Plus concrètement, si un de vos Wanzer (nom des méchas dans FM) attaque et que votre adversaire se situe dans le champ d'action d'un autre de vos acolytes, ce dernier passera aussi à l'offensive! Il est possible de « linker »

jusqu'à quatre Wanzer. De

quoi créer de véritables



#### LES SORTIES JAPON

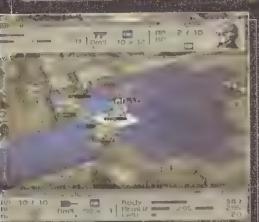






Certaines cartes sont gigantesques. Les plus importantes sont dix fois plus grandes que celles de FM3.





Le niveau de Wagner est une véritable réussite. Si vous retentez l'expérience en mode « Simulator » ce sera à vous de défendre la forteresse.



Zead est une véritable tuerie lorsqu'il est équipé de missilés. Apprenez à gérer les points forts de chaque piloté pour infliger un maximum de dégats aux Wanzer ennemis.

combos de folie. Il en existe deux types, les links defensifs et offensifs. Le link offensif permettra d'attaquer un seul adversaire par plusieurs Wanzer. Le défensif, lui, permettra de venir en aide à l'un de vos collègues lors d'une attaque adverse Il va de soi que votre adversaire pourra aussi utiliser le Link System. Inévitablement, cela créera des affrontements jusqu'à quatre contre quatre ! On est bien loin des combats « one on one » classiques. Cependant, avant d'utiliser un link, il faudra faire attention à plusieurs choses. Tout d'abord, la distance (la portée de l'arme utilisée en fait) entre vos persos linkés et la cible principale. Il faudra aussi s'assurer que vos compères ont assez de munitions et d'AP (l'utilisation d'une arme classique coûte entre 3 AP pour un « machine gun» et 6 pour un bazooka par exemple). Si toutes ces condi tions sont réunies, vous allez assister à un veritable déluge d'étincelles, de tôle et de boulons qui volent en éclats !

#### 

Un des points forts de la série des FM est sans aucun doute, outre un scenario intense, la configuration de vos unités qui intervient entre chaque mission. Un vérilable regal pour ceux qui aiment les comptes d'apothicaire. Commençons par les réglages des Wanzer. Ces derniers sont composés de quatre parties principales le « body » le bras gauche, le bras droit et les jambes. Avant de configurer votre joujou de métal. il faut prendre en considération plusieurs parametres. Première règle d'or toujours veiller à avoir assez de puissance par rapport au poids du monstre de métal. Mais ce n'est pas tout. Pour les bras par exemple certains feront varier le pourcentage de tirs réussis, d'autres seront livrés avec des

armes integrees comme des bazookas ou des mitraillettes. Les jambes, quant à elles, sont de plusieurs types 2 legs, hover Là encore, plusieurs paramètres entrent en compte la distance que peuvent parcourir vos Wanzer ou encore la variation du pourcentage d'évasion Que du bonheur Ensuite, il va falloir trouver un « backpack». Cet objet qui se trouve dans le dos de vos petits protégés est décliné en plusieurs versions. Le classique permet de transporter des objets et de booster la puissance, le « EMP» vous autorise à faire des attaques pour neutraliser vos adversaires, grâce au « sensor » vous pourrez balancer des missiles dans toute la zone balayée, le « Jetpack » vous fera faire des bonds et enfin le « radio » sera utile pour commander des munitions ou encore demander des attaques aeriennes. Et il y a encore fort à faire : trouver des armes pour toute votre armée. Il existe huit types d'armes différentes : machine gun, shotgun, rifle, lance-grenades ou roquettes, missiles, bazooka et combat au corps à corps. À vous de trouver les bonnes armes en fonction des aptitudes des pilotes.



Régulièrement, une carte viendra faire le point sur vos déplacements. Bien utilé pour se repérer un minimum entre les deux scénarios.



Bon d'accord, on n'est pas dans MGS2, mais on peut quand même voir les gouttes d'eau perier sur son écran.



L'interaction avec le décor a vraiment été renforcée dans cet opus. Apprenez donc à utiliser les décors pour vous mettre à l'abri.

#### DE L'EXPERIENCE

Les pilotes justement. La configuration des pilotes est au moins deux fois plus complexe que celle des Wanzer. Votre perso recevra des EP (Experience Points). Ces derniers vous serviront pour tout : booster votre maîtrise des armes, les compétences de vos persos, établir des links entre les persos et surtout apprendre tout un las de « skills » (aptitudes et compétences). Là encore, bonjour l'autisme. Il existe des skills généraux (plus d'AP, de link points, etc.) et des skills en rapport avec une classe d'armes. Renges, par exemple, est un pro du rifle. En lui apprenant la compétence Snipe, il pourra viser la partie du robot adverse que vous désirez. Plus tard.

FM4 ravira tous les fans de la série. Dynamique complet et bénéficiant d'un scénar en béton il ne lui manque que le « network » de FM3. 8/10

dans la partie, vous pourrez même acheter des skills supplémentaires via le « computer setup ». Un veritable régal ! Un tableau parfait ? Hélas non, FM4 n'est pas exempt de défauts. Les angles de caméra tout d'abord. Il n'est pas rare d'avoir une caméra mal placée qui offre un plan sur le feuillage d'un arbre ou un morceau de pont. Autre souci, l'absence du « network » de FM3. Une bonne idée qui n'a pas été reprise, dommage. Le nombre de pièces disponibles pour les Wanzer a été revu à la baisse, au profit de la configuration des pilotes sans doute. Enfin, le scénario est en béton armé et on plonge véritablement au cœur du conflit entre l'U.S.N., l'E.C. et un autre bloc dont nous vous laissons la surprise. Au bout du compte, FM4 reste une véritable réussite qui vous fera saliver de bon-

qui vous tera saliver de bonheur devant votre PS2 pendant au moins 40 ou 50
heures. De quoi attendre
la sortie de Front Mission
Online qui passe en phase
de bêta-test au printemps
au Japon. Il ne reste plus qu'à
croiser les doigts en attendant une
version US ou française. La non-pratique du japonais ne vous empêchera pas d'y jouer, mais il
serait dommage de se priver
d'un scénario bien ficelé.
Vous voilà prévenu!

Arnosan



Nant d'attaquer, vous verrez les « links en cours, le champ d'action de votre arme et le pourcentage de réussite de votre assaut.



A la fin de chaque mission, vous verrez le décompte des EP que vous allez récupérer et les sous que vous allez vous mettre dans la poche. Réparez au maximum vos unités, car l'amende à payer est lourde.

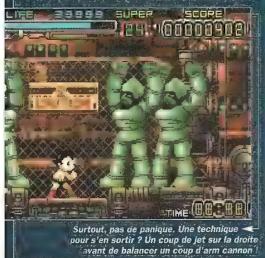
### Astro Boy Tetsuwan Atomu

7/10

Ce héros du futur... Laialalaia, de nouvelles aventures... Toujours là quand il faut, c'est Astro le petit roboogot!



→ © Ce n'est pas le professeur Ochanomizu mais Tenma qui t'a créé, Atomu, comme mol I » On peut dire qu'Atlas a le don de vous apprendre de bonnes nouvelles.



#### Astro Boy Tetsuwan Atomu

Mileur	Sega 1
Dispo. Europe	N.C.
Genre	Action
Nore du jouours	17
Sauvegardes Sauveg	Qui
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Moyenne
Gantinues	Oui
Special 1 autre Atomu bis	entot sur PS2
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Inutile

remière bonne surprise, ce n'est pas Hitmaker mais Treasure (Ikaruga, Radiant Silvergun...) qui a assuré le développement d'Atomu sur GBA (la Sonic Team s'occupe de la version PS2 à l'heure actuelle). Raison invoquée ? Sega voulait donner des allures de « Gunstar Heroes » à Astro sur GBA. On ne peut que s'en féliciter étant donné la qualité du titre MD. Trève de bavardages, voyons ce que Astro a dans le ventre! L'aventure principale est répartie sur une petite guarantaine de niveaux. Notre robota traversera Metropolis, une île paradisiaque, les pyramides... Toute une tripotée de méchants sera bien sûr au rendez-vous pour vous empêcher de passer au niveau suivant : Atlas, Deadcross, Mont Blanc, Epsilon... Notre robot aura de quoi mettre ses boulons à rude epreuve. Heureusement, son champ d'action est conséquent pour venir à bout de cette vermine. Il pourra utiliser ses poings, pieds, arm cannon, finger beam, sensor... De quoi s'amuser et varier les plaisirs. Le déroulement des niveaux est un grand classique : pour passer à la sous-partie suivante, il faut venir à bout de tous les adversaires présents à l'écran ou trouver la sortie. Les petits gars de Treasure se sont lâchés et ont vraiment fait mumuse avec la gestion en hard des differents effets de zoom et distorsion pour nous offrir un déluge visuel. Ne vous étonnez donc pas de rencontrer le même adversaire avec trois tailles différentes, le plus grand devant occuper plus de la moitié de l'écran GBA ! Les boss aussi ne sont pas en reste, avec une mention spéciale pour celui du deuxième niveau, particulièrement impressionnant : un blob rouge avec des tentacules qui fera tout pour vous mettre hors d'etat de nuire. Il rapetissera avant de grossir pour sortir de

#### TEZUKA'S WORLD

l'écran, et en tournant sur lui-

même! Delire.

Bien evidemment, Tetsuwan Atomu vous permet de retrouver tous les persos de l'univers d'Atomu. Mais ce n'est pas tout. Presque tous les personnages imaginés par manga no kamisama d'Ile père et le Dieu du manga



Le finger beam est idéal pour faire le ménage avant de vous aventurer dans un couloir. En difficulté élevée, vous ne disposerez que de trois pouvoirs.



A chaque fois que vous rencontrerez des persos issus de l'univers de Tezuka Osamu, vous pourrez booster l'une de vos compétences.

comme l'appellent les Japonais) sont présents dans la cartouche, de hi no tori jusqu'à W3 l'Chaque fois que vous rencontrerez l'un d'eux, vous obtiendrez un bloc qui boostera l'une de vos capacités. Par exemple,

> un sensor plus efficace vous permettra de voir dans le noir, un laser plus puissant fera plus de dégâts... Que du grand clas-

sique. Histoire de ne pas lasser le joueur avec des niveaux de plate-forme, Atomu est parsemé de phases de shoot'em up très efficaces. Un cocktail idéal qui donne vraiment du

punch à l'ensemble, Bref, une réussite sur presque tous les plans. Seule petite ombre au tableau : la difficulté. Les vieux de la vieille ne trouveront un challenge à leur hauteur qu'en mode « difficile ». Il ne reste plus qu'à croiser les doigts pour que Astro débarque en France et/ou attendre la version PS2 qui s'annonce pour le mieux.

Arnosan



Le spécialiste de la vente par correspondance d'accessoires jeu video

+ de 600 produits sélectionnés pour tous les joueurs console



Nitr to	F . [] . C	, 33 m
---------	------------	--------

Besoin d'informations sur un produit? Contactez un	Signa
de nos conseillers au 0 892 700 544 (0 35 € / min)	

Signature	Frais de port
	GRATUIT
	Total commande

ommander, c'est facile i

ton de commundo di de somo ou sur notre diseñese en utilisant.

กออะดำไก้เนอไปป

orianem sésario garants or ais ses



Adressez ce bon de commande accompagné de votre règlement par chèque à OMINFO - BP 207 - 52006 CHAUMONT CEDE en précisant vos nom, prénom, adresse et N° d téléphone ou passez commande au

0 826 626 020 (0.15 € / min).





## Otogi Hyakki Toubatsu Emaki

O-to-gi premier du nom vient à peine de faire son effet en Europe que le Japon s'offre sa suite le jour de Noël. From Software n'y est pas allé de main morte, le cadeau est de taille. Il faut dire qu'on a tellement parlé de Ninja Gaiden qu'on en a presque oublié l'existence de ce bijou épique...



Kintoki possède une force rare, qui déroute facilement les démons.



#### O·to·gi Hyakki Toubatsu Emaki

O'IO'GI I IYUKKI K	SODOISO BITTER
fditeur	From Soltware
Dispo. Europe	2° semestre 2004
Genne	Action
Nore de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (196 blocs)
Niveaux de difficulté	
Difficulté	Moyenne
Cantinues	Infinis
Special	Lunettes anti-reflets
Existe sur	Rien d'autre !
Comprehension de la lai	gue Appréciable

ille ans ont passé depuis que Raikoh est venu à bout du Mal. Mille ans que son âme repose en paix dans un arbre aux feuilles rosatres. Mille ans et le cauchemar recommence. Le monde est en proie aux démons les plus puissants, les plus fourbes et les plus abjects. Une pretresse du nom de Seimei, autrefois assassin impérial, a juré d'en finir pour expier les crimes de son passé. Il lui faut rapidement atteindre l'endroit où sommeille le guerrier légendaire, le « fils de la foudre », pour qu'une lueur d'espoir brille à nouveau pour elle et les braves qui ont décidé de la suivre dans cette lutte. Car l'immense renard blanc gagne en puissance. Enfin, elle y parvient il est temps désormais de l'invoquer, de l'appeler à accomplir une tache encore plus ardue que celle qu'il dut remplir voilà une éternité. Pour cela, les compagnons doivent offrir leur sang, signe de leur dévouement au héros. Ils n'hésitent pas. L'eau entourant l'arbre, si pure il y a de cela quelques instants, devient écarlate. La lame fichée dans le tronc s'anime, elle semble vivante. Le voilà. III est de retour. Raikoh. Et cette fois, il n'agira pas en solitaire.



Encore une explosion digne d'un 14 juillet.



Lorsqu'on est de bois, comme Pinocchio, 
il vaut mieux voir les flammes de loin.

#### FEU D'ARTIFICE VISUEL

Après un premier opus absolument magnifique, les programmeurs de From Software ont eu l'occasion d'apprendre à maîtriser la bête, je parle de la Xbox bien évidemment. Ils nous rendent une copie que l'on peut qualifier de resplendissante. O-to-g. Hyakki Toubatsu Emaki brille de mille feux. C'est de la 3D « 4 étoiles», colorée, fine, variée et très riché. Ce que l'on ressent en le contemplant ne peut s'expliquer correctement par des mots, il fallait voir les visages illuminés des personnes situées dans mon dos au moment où j'ai balance la sauce. Difficile de rester stoique face à ce véritable déluge d'action façon folklore japonais, entouré d'un mysticisme que l'on perçoit dans chaque parcelle de terrain, chaque rondin de bois, chaque qoutte d'eau, chaque grain de poussière issud'un combat, chaque flamme, voire dans la calligraphie elle-même, la plupart des kanjis datant de plus de quatre cents ans ! Les décors sont tous d'une pureté graphique à couper le souffle, que l'on se trouve dans la neige, dans une cave bondée de cristaux miroitants, sur un lac ou en pleine ville. L'eau offre un rendu photorealiste. Bref, on a mal aux rétines. Les personnages principaux ne sont pas en reste. Tous jouissent d'une modélisation sans faille et, surtout, d'un charisme évident (voir l'encadré). Les monstres remplissent parfaitement leur rôle en apparaissant... monstrueux. Ils sont pour la plupart tirés de la mythologie asiatique ou en sont largement inspirés. Par exemple, les shiro-



Les effets aquatiques sont saisissants de beauté.

ganebito, a l'apparence de grands draps blancs masqués. Ce soft n'est pourtant pas une photographie et force est de constater que l'animation en jette. Nos héros disposent d'un éventail de coups étoffé, ainsi que de démarches que l'on croirait tirées d'un rêve. Oui, les ralentissements existent et sont même parfois légion. Mais ils ne pointent pas le bout de leur nez face à une armada d'adversaires. Non. Les chutes de frame-rate sont la cause directe et logique d'un véritable abus. que dis-je, d'une orgie d'effets spéciaux occasionnés par les combats. Le moindre mouvement d'un champion donne lieu à une superbe chorégraphie et le moindre impact à une averse d'effets de lumière carrément démentiels, additionnés à un flou artistique de toute beauté. Et cette sensation de puissance, mon dieu ! Un coup bien porté peut engendrer une pure partie de bowling dans laquelle les monstres se confondraient en quilles, allant s'échouer sur un mur rocailleux, dans un feu d'artifice. Enfin, l'ambiance sonore est digne du premier épisode, faite de per cussions, immersive au possible. Il n'y a qu'à entendre le flottement des vêtements de Seimei dans l'air pour s'en convaincre.

#### L'étoffe des héros «

Raikoh, dont l'armure apparaît comme « upgradée » et dont l'épée se veut toujours si tranchante, sait s'entourer. Les personnages luttant à ses côtés en sont la preuve. Seimei la prêtresse, se bat à l'aide d'éventails et use de la magie comme personne. Tsuna, l'homme-loup, ne se sépare pas de son double sabre et s'avère être aussi équilibré que Raikoh. Sadamitsu, 'amie des corbeaux, est une jeune fille armée d'une faux possédant une bonne allonge mais peu résistante. Mon préféré, Kintoki, l'homme au chapeau, est un malabar capable de soulever et projeter n'importe quel démon, lent et incapable de réaliser des doubles sauts. Enfin, Suetage ressemble à une racine de ginseng envoûtée, armée d'une roue d'où surgissent des couteaux ! Pouvant flotter à l'infini, son design est déroutant



#### Ce nouvel O·to·gi est une ode à la surpuissance, un poème dont les combats composent les vers

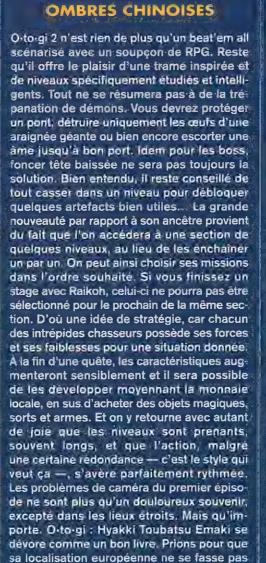


 Certaines informations d'avant quête peuvent déterminer le choix du champion



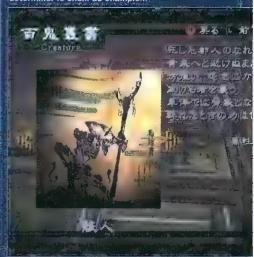
Empêcher que des valsseaux fantômes viennent percuter une barrière magique sans trop rester les pleds dans l'eau : dur





dans un an...









Tsuna se fait courser par une araignée géante. 🛪 ll va falloir être fin pour battre ce boss



 Seimei peut projeter magiguement ses opposants en s'accrochant à eux.

# Hyper Street Fighter II



12 ans de Spinning bird kick, de passages dans le dos, de blocages dans le coin.
12 ans de ha-do-ken, de Yoga Fire, de choppes abusées.
12 ans d'un jeu qui aura bouleversé l'arcade de Tokyo à Paris, fait vendre des milliers de Super Nintendo et rempli les poches des revendeurs d'import. 12 ans d'un titre roi qui reluse de mourir.

EZ PARTIE DE LA CONTROL DE LA

Le Pile Driver de Zangief possède <une allonge surprenante

elting-pot anachronique, Hyper Street Fighter II accueille en son sein les 5 versions du fighter séminal (classique, dash. turbo, super et X) et ouvre la porte aux cross over les plus improbables. Que vaut ce Ryu poussiéreux et tristement terre à terre face à son successeur aux Hurricane kick aériens ? La Chun li d'origine survivra-t-elle aux projectiles de sa descendante ? Autant le préciser tout de suite, la réponse n'intéressera qu'un public restreint : les vrais, les tatoués, les abonnés au Cornertrap ou Shoryuken qui décortiqueront au pixel près les mérites comparés de chaque incarnation de Blanka, Honda ou Zangief. Le gamer occasionnel n'y verra qu'une vaste fumisterie masochiste, un simulateur de handicap où le joueur se bride volontairement en délaissant les avantages d'un Super ou d'un panel de coups spéciaux étoffés. On lui donnera pourtant tort, les combattants originaux étant parfois plus redoutables que leurs successeurs. Preuve que l'expérience a du bon

#### **REVISION-ISM**

Naissent alors les doutes les plus évidents, de ceux qu'il est impossible de passer sous silence face à ce « nouvel » opus : Street Fighter ill méritait-il une énième relecture ? Après s'être enivre de Street Fighter Alpha 3 ou de Street Fighter 3 Third Strike, ce retour aux sources fait-il office de cure de jouvence pour l'aficionado enthousiaste ? Oui et non. On trouvera, d'une version à l'autre, des variations intéressantes dans l'amplitude des Dragon Punch, dans les enchaînements capables de mettre dizzy, dans les capacités de reversal. Des détails, certes, mais qui font toute la différence. Le problème, c'est qu'une fois ses marques



L'écran de sélection permet de réaliser le chemin de parcouru par les dessinateurs de Capcom.

prises avec l'incarnation qui vous convient, le roster théorique en prend un coup. Dès lors, Il est probable que certaines versions des personnages n'aient jamais la chance d'être conviées à vos entraînements. Édition anniversaire oblige (les 15 ans de la série), Capcom s'est gentiment fendu de quelques bonus, dont certains assez surprenants, comme le premier anime Street Fighter disponible dans son integralité. Par ailleurs, on pourra des le départ visionner les séquences « parfaites » du staff de chaque opus, une option qui en dit long sur l'aura du titre : on ne se préoccupe même plus d'en dissimuler la fin. Après douze ans de quarts de cercle, impossible de minimiser l'impact de la saga sur l'univers de la baston 2D. On allume la console en pestant contre l'opportunisme du géant japonais, persuade, à raison. d'avoir déjà fait le tour en long, en large et en travers des différents Street Fighter II. Et puis passé quelques duels, on retrouve cette joie intacte, ce gameplay qui traverse les époques et les hardware sans qu'on parvienne à l'oublier. Il y a du mythe intouchable dans ce jeu. Tristan

#### Hyper Street Fighter II

TIPOT SHOOT	rigition
Éditeur	Capcom
Dispo. Europe	Printemps 2004
Genru	Légende guerrière
Nore de joueurs	1 à 2
Sauveyardes	Non
Niveaux de difficulté à	8
Difficulté	Variable
Continues	NEW DUIT
Special And Andrews	Édition anniversaire
Existe sur	Arcade Arcade
Namenthandred de la la	4 4 4 4



Le flash kick, cauchemar des adeptes de la balayette. 🚤



Honda enseigne les bonnes manières au boss de Shadolu.



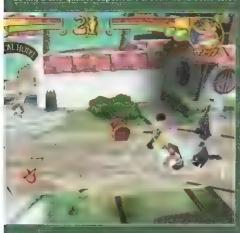
# One Piece Grand Battle 3

Après deux volets PSone qui avaient fait un véritable tabac, le petit développeur japonais Ganbarion nous offre un troisième épisode sur console nouvelle génération. Popularisé en France par la sortie des mangas, One Piece attirera sûrement plus les fans que les vétérans de la baston.

Plus espiègle que Red Richards, Luffy l'homme caoutchouc ne manque pas de ressources



Chaque personnage possède sa propre séquence 
de fin. d'une qualité suoérieure à celle de la série tèlé



ublié dans le roi des mags de manga (Shonen Jump chez l'éditeur Shueisha) et diffusé sur une grande chaîne nationale (Fuji TV). One Piece a tout de la licence mastodonte, spécialité de Bandai Immensément populaire, il se situe comme Naruto dans une realite alternative et met en scène une joyeuse bande de flibustiers totalement déjantés. Jeune aspirant pirate. Monkey D. Luffy décide de former un équipage au fil des rencontres, pour partir a la recherche du trésor colossal de Gold Roger, objet de bien des convoitises. Située assez lard dans la serie, cette troisieme grande bataille oppose les héros de toujours comme Luffy, Nami ou Zoro, mais aussi de bonnes brutes comme Smoker, Wiper, Crocodile ou Bon Clay. Le jeu compte en tout 16 personnages, dont une bonne moitle à débloquer.

#### 111-11

GB3 emprunte quasiment tout à Power Stone : dans des décors 3D tout droit issus de la série, vous devrez vous méfier des pièges et autres précipices, vous emparer des bonus dans les caisses ou vous en servir comme projectiles. Seule innovation, I « Active Chase View », qui se targue d'of frir un feeling et une jouabilité 2D dans une arène 3D : la camèra suit de très près les déplacements des persos pour les cadrer de profil. Conséquence : la profondeur n'est que peu exploitée en combat, el la jouabilité plutôt brouillonne. Le système est base sur des chaînes de combos : sur une base commune viennent se greffer divers enchaînements alternant coups faibles et forts, au corps à corps ou en saut. Les attaques spéciales declenchent de veritables petites cinématiques, à la manière de Naruto. S'il avail été un peu plus nerveux et précis, le système de combat aurait pu echapper a une certaine monotonie... Reste l'aspect comique, avec



des coups totalement loufoques et parfaitement dans le ton de la série.

#### A MAKES PROPERTY OF CAMPUS

Le jeu encourage à expérimenter tous les coups de chaque combattant, pour débloquer les deux costumes cachés par personnage et les autres bonus, dont des cartes et des vidéos. Malheureusement, la réalisation laisse à désirer. Au lieu d'opter pour un cel shading de bon aloi, Ganbarlon a préféré offrir un » texturage » à l'ancienne (Gouraud Shading, comme Budokai sur PS2). Si les designs caricaturaux se prêtent volontiers à une modélisation simpliste et des animations outrancières mais sympathiques, l'aspect graphique tient beaucoup de la PSone, resolution mise à part. La pilule est donc dure à avaler, plus encore pour les possesseurs de GC, qui se voient offrir une version visuellement identique. Moins beau et moins fun que l'excellent Naruto de Cyberconnect 2, One Piece GB3 est à réserver aux fanas de la série tele, qui pourrait bien sortir en France dans un futur proche.

Dirt

#### One Piece Grand Battle 3

£4]!;30F	Bandai
กโลกการกากกล	NE
ີ ຜ່ອນນຳອ	Selectors
בינטפעיפן פט פינטער	1 99 2
ร่อบระกุขหประ	gaj
ๆที่สัสสาที่ กุล กุญญลกกลุ	4
Alitificality	Moyenne
້ ຢູ່ໜຶ່ນນັ້ນນອະ	5
39 <u>8</u> 991	4 eastumes our penso
र्शाक्षेत्र यता.	GC
Bumurénangiun da ki k	unule Appréciable





## Full Metal Alchemist To an alchemist

Depuis Tom Sawyer, sorti sur Famicom en 89, Square n'avait plus signé aucune adaptation d'anime. En éditant full Metal Alchemist, développé par Bacjin, ils font pour ainsi dire leurs premiers pas dans un marché très lucratif, où la licence pèse souvent plus que les qualités réelles d'un jeu.



> On aligne vite les combos, et les dégâts s'affichent en temps réel



Les lames les plus efficaces sont hélas les plus fragiles, et ne durent qu'un court laps de temps.

dapté du manga de Hiroshi Arakawa, Full Metal Alchemist (à ne pas confondre avec Full Metal Panic, une autre série récente) met en scène un alchimiste du nom de Edward Elric et son jaune frère Alphonse. Suite à une expérience malheureuse, Ed se retrouve affublé d'un bras mécanique, et l'âme d'Al est prisonnière d'une armure. Pour contrer le mauvais sort, ces deux Fulcanelli des temps nouveaux doivent s'emparer de la pierre philosophale, en explosant au passage des hordes de vilains.

#### THAT SALES AND THAT I WAS

Le pouvoir de l'alchimiste permet de transformer totalement la structure d'un objet. pour en obtenir un nouveau de volume équivalent. Sur simple pression du bouton Rond, vous pouvez exercer votre sens alchimique et visualiser tous les éléments transmutables des décors. En un éclair, un lampadaire peut être transformé en épée géante pour Alphonse, un parasol en lance, en bombe ou en clone de Ed. FMA est sans doute le seul jeu dans lequel on vendrait sa mère pour trouver une poubelle, appelée à devenir un noble Nihontô (un katana, quọi...), arme élégante et diablement efficace. L'alchimie permet également de faire surgir du sol une barrière défensive, ou encore une protubérance aux pointes acérées. Alphonse ne reste pas spectateur, et vous prête main-forte en combattant à vos côtés. Ed peut à tout moment l'appeler et le faire attaquer. Les ennemis sont nombreux et le système de combat très bourrin, dans la lignée de Dynasty Warriors.

> Les différentes armes à feu, toujours fixes, permettent de se débarrasser d'une vague d'ennemis peu encombrants et peuvent être rechargées.

#### 

Chaque ennemi vaincu rapporte de l'experience, et vous gagnez en vie et en puissance alchimique en grimpant les niveaux. Les points bonus sont répartis entre les quatre caractéristiques, selon le type de perso que vous voulez créer. La marge de manœuvre n'est pas très large, mais on apprécie quand même l'attention. Excepté ces quelques éléments empruntés au RPG, on a bel et bien affaire a un beat'em all pur et dur L'action y est par essence répétitive, fait aggravé par des niveaux plutôt peu variés et des boss pas vraiment passionnants. Techniquement, FMA est tout juste dans la moyenne, avec des décors aux textures plutôt grossières, des persos principaux joliment animés et des ennemis dont le nombre et la masse souvent imposante font oublier la modélisation parfois limite: L'ergonomie n'est pas sans défaut, et manipuler la caméra tout en se concentrant est une véritable gageure. Les fans de l'anime seront sans doute conquis par la grande fidélité à l'œuvre originale, le scénario tragicomique narré à grand renfort d'images fixes, et surtout les séquences animées originales. Les autres resteront sans doute plus sceptiques, devant un concept qui atteint vite ses limites et l'absence d'un mode deux joueurs qui semblait pourtant couler de source

Silk.



#### Full Metal Alchemist Tobenai Tenshi

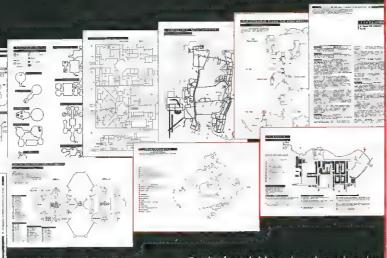
Square Enix N.C. Action RPG 1 495 Kb 1 Moyenne

Version GBA prevue pour 2004

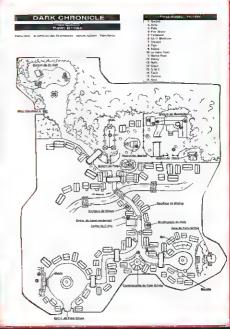
Rien d'autre Appréciable

### +1000 SOLUTIONS PAR FAX/COURRIER!

## 3517TFS



Dark chronichle et les plans de plus de 100 post



0802688477

Astruces/solutions par TÉLÉPHONE (8477/-1188)

3618TIPS

Ashrees /ochitions our MINITE



COMMENT CA MARCHE?

1. Sélectionnez sur le minitel 3617 TIPS les astuces, solutions ou plans que vous souhaitez recevoir. Foujours sur 3617 TIPS (ce sera indique sur l'écran), inscrivez votre numéro de fax ou votre <u>adresse</u>, selon que vous choisissez de recevoir vos articles par fax ou courrier.

Vous recevrez quelques minutes plus tard vos articles joar fax. Dans le cas du gourner il sera puste des le jour même, un tard rapide, pour toute demande passee avant mid.

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo PC et Consoles.

#### U.S.A. TODAY

## SNK VS CAPCOMA SVC Chaos

[[H×mum]

L'Infame Geese Howard est foujours aussi pulssant. Il fait partie des canaillous dotés d'enchaînements infinis

Il y a dix ans, quand je demandais aux vendeurs des magasins spécialisés si on pourrait jouer un jour avec les personnages Capcom sur Neo Geo, on se foutait allégrement de ma gueule. Là, dans mes mains, je tiens la cartouche de SVC Chaos... Comme quoi, j'ai toujours raison.



Akuma sort toujours ses coups à la vitesse de l'éclair. En plus d'être jouissifs à jouer sur Neo, les persos Capcom sont vraiment bons.



SNK VS CAPCOM SVC Chaos

Éditeur

Genre

Dispo. Europe

Sauvegardes

Difficulté

Continues

Existe sur

Spécial.

Nore de joueurs

Miveaux de difficulte

Compréhension de la langue

L'enfer attend les combattants les plus vaillants. C'est beau, non ? La gargouille de Gargoyle's Quest et Ghouls'n'Ghosts en boss de fin, il fallajt oser

SNK Playmore

Baston

Dui [1 blac]

Moyenne

Le prix!

PS2

Inutile

1 à 2

Я

3

Voui, voui... ah non

#### lors qu'on n'y croyait plus, il arrive enfin dans sa superbe version cartouche AES sur Neo Geo : SNK VS CAPCOM.

Le cross over tant espéré du vivant de SNK Japon aura finalement vu le jour sous l'impulsion des Coréens de SNK Playmore, Alors certes, le jeu n'est pas aussi beau, aussi technique, aussi cher que prévu, mais - ah, il est cher? — il représente dès son arrivée LE titre hype sur Neo, le jeu de baston bourgeois parexcellence. Que l'on soit accro au character design made in Capcom ou made in SNK, on ne peut que changer de sous-vêtements à la vue d'une telle pléiade de combattants. Ryu-Gouki, Guile, Chun-Li ou même l'inénarrable Dan, mais aussi lori, Kyo, Ryo, Mr Karate ou l'émoustillante Mai Shiranui. En revanche, côté système de combat, on reste pantois devant un tel bond en arrière. La course est remplacée par un dash de bon ou mauvais aloi selon le perso choisi, les furies voient leur puissance conjuguée au maximum par les Exceed. des super coups bien trop abusés pour certains. Bref, l'ensemble respire le gentiment bâclé, avec, comme dirait Arnosan, un locktest qui fleure bon le nem coréen avarié...

Les deux plus gros sprites de l'histoire de la Neo Geo qui jouent les catcheurs... Pas mal pour une bécane sortie en 1991



Demitri dispose d'animations en grande partie responsables de son charisme, de sa classe. Même Geese fait tache.

#### LAISSER LE CHARME AGIR

Bien que les premiers effluves émanant de ce système de combat vieillot soient plutôt âcres; la douceur sucrée d'une nostalgie vivace prend vite le dessus. Tous ces combattants ont bercé une partie de l'enfance des plus vieux d'entre nous et correspondent aux premiers émois de bien des lecteurs | Alors les voir supportés par une réalisation démente pour une machine vieille de plus de 10 ans... C'est une vie de combat 2D. qui vous saute au visage des l'intro terminée. décrochant immanquablement un petit sourire complice entre chaque spectateur branché bastoп. Du coup, pour profiter de ce SNK VS CAP-COM, il faut se réunir dans des catacombes avec ses meilleurs amis et définir quelques règles. Éviter de jouer les persos cheapos, pétés de combos infinies. Plus simple, mais moins pratique : supprimer le droit d'utiliser ces enchaînements abusifs. Et surtout, règle primordiale : éviter les comparaisons avec les Street Fighter III Third Strike, Guilty Gear XX, voire KOF L'assemblée est alors prête à recueillir l'essence divine de ce SVC Chaos : le roots ! Perdus dans les méandres du cancel fury en frame morte, nombre de combattants se sont fourvoyés dans la combo attitude. Certes, SVC Chaos garde quelques éléments techniques, mais ne verse à aucun moment dans l'excès de ses rivaux actuels, restant ainsi accessible à toutes les géné rations et à tous les niveaux de joueurs. Au-delà de son gameplay daté, SVC est culte, roots, donc insolemment indispensable.

Vince

# Noruto Gekitou 18/11 Ninia Taisen 2

tes possesseurs de GC
avaient toutes les raisons
de jalouser la version PS2
de Naruto, le Narutimate
Hero de CyberConnect2
pour Bandai. Ces temps
sont désormais révolus, avec
un deuxième volet signé Tomy
qui relève nettement la barre.



i tous possédaient plus ou moins la même palette de coups dans le premier volet, les choses ont changé et les techniques sont désormais blen plus variées





Les effets visuels sont très réussis : quand Naruto passe en mode Kiyubi, son image s'estompe comme dans la série

'il était graphiquement plutôt attrayant, Naruto premier du nom ne comportait que 10 persos et accusait une durée de vie des plus limitées. Naruto 2 propose, lui, pas moins de 24 persos et la possibilité de ouer jusqu'à quatre simultanément. Alors que demande le peuple ? Le joueur solitaire trouvera déjà de quoi s'occuper un bonmoment avec le mode Story, qui suit grosso modo le rythme des combats de la série et s'avère d'une difficulté vite motivante. Le mode Single permet de s'essayer à plusieurs disciplines : Time Attack, Survival ou match au sommet contre l'ordinateur. Le mode Entraînement permet, quant à lui, de maîtriser la maniabilité un peu particulière de ce volet. Représenté en 3D, le jeu n'exploite la profondeur que pour des pas de côté, qui permettent de se désaxer pour une esquive rapide. À la manière de Budokai, les combos sont très simples et ne sollicitent aucunement la croix directionnelle pour des quarts de tour si chers à Capcom et SNK. Il s'agit d'une succession de pressions sur les deux boutons de coup, parfois précédées d'une direction. La garde automatique contribue aussi à rendre les combats immédiatement accessibles. Les attaques spéciales sont déclenchées par une simple pression sur le bouton X et donnent lieu à des mises en scène nerveuses et efficaces, qui, tout en étant fidèles à la série, ne viennent pas casser le rythme de l'action. Tout l'intérêt de Naruto 2 consiste donc à placer la spéciale, ou ses séries de combos, à la seconde même où l'ennemi laisse entrevoir une faille dans sa cuirasse Accessible, mais non dépourvu d'intérêt stratégique avec des combats où tout se joue au dixième de seconde, voilà un jeu de bastoni qui s'adresse vraiment à tous les publics.

#### HIJE OF VILLES

A quatre joueurs simultanés, les combats sont littéralement survoltés, et s'inscrivent dans la droite lignée des trop rares réussites du genre comme le grand Yuyu Hakusho sur Megadrive. Quand on sait que chaque combat en mode Scénario rapporte 300 crédits, et en mode Single seulement 200, on peut s'étonner des prix exorbitants pratiqués dans la Naruto Shop.



Kankuro et sa marionnette comptent parmi les persos les plus originaux et intéressants du jeu



C'est dans cette boutique que vous pourrez acquérir les 10 persos cachés, ainsi que des bonus classiques comme des galeries ou des Sound Tests. Le cel shading utilisé pour les persos fait une tois de plus merveille et n'accuse ses faiblesses (un niveau de détail inférieur à la version PS2) que pour les séquences spéciales en gros plan. Pour le reste, la rapidité du gameplay et l'animation irreprochables sont une véritable fête pour les yeux.

Dirk

#### Naruto Gektou Ninja Taisen 2

Tomy	Éditeur
N:E	alsoo, Basope
Baston	Genre
1 à 4	(flame, despitators
400 Kb	Sauveraries
3	Nivealus de difficilité
Moyenne a élevée	Difficalte
O <sub>ui</sub>	Gontinues
24 persos !	Special .
Rien d'autre	Heilie in
W Appréciable	Gempretiension de la la po





## Education Uta

Incroyable ! Kuma Uta était introuvable dans tout Tokyo le jour de sa sortie, le 20 novembre dernier. Pour une simu d'ours chanteur, on pouvait se poser des questions... En fait, deux jours après sa sortie, Sony annonçait qu'un bug relatif au online s'était glissé dans la version commerciale Depuis, l'éditeur s'est rattrapé. Mais bon, à jeu barré, développement chaotique, non ?









Nous sommes au printemps et l'ours a mis un petit pull pour ne pas s'enrhumer (à moins que ce ne soit une polaire... Ours pola... Keem sort de ce corps !!!).

100 98 10

Voici l'interface de base. Creer une chanson, apprendre des mots, consulter les malls, écouter des consells... Tout est possible, ou presque

xtrait du prochain hit du Top 25 : « Les humains sentent mauvais, et je t'attendais dans la boîte de nuit. ....» Le poil brillant et le costume flambant neuf, l'ours tentera une énième entrée dans les charts. Hein ? Quol ? Un ours ? Laissez-moi tout vous raconter. Dans les bois touffus d'une lointaine planète, notre héros tomba sur une revue dédiée aux enka (chansons traditionnelles japonaises) genre La Chance aux chansons), au cours d'une de ses promenades quotidiennes. L'animal dévora l'ouvrage et là, ce fut une révélation pour lui et un drame pour nous : . Les enka, c'est de la boulette ! », s'écria t-il. Tout se bousquia dans sa tête. Il décida d'apprendre le vocabulaire des humains, afin de composer lui-même ses enka. Pour réaliser

son reve. Il partit sur Terre et debarqua devant la porte de mon appart'! l'ai eu beau ignorer maintes fois ses sollicitations, son insistance m'a fait craquer. l'acceptai finalement de devenir son mentor et de le guider sur la voie du succès, pour le meilleur et pour le pire. Ainsi débuta l'aventure Star Ours

#### TRANTAIN ANAL ANAL

Oui, l'histoire est barrée. Le concept aussi d'ailleurs. Après les présentations d'usage, il s'agit de s'attaquer à la première chanson du bestiau poille. La vie; voilà un thème bien inspiré pour commencer. L'Harrap's ours/japonais n'étant pas très étoffé, il s'agit ensuite d'enrichir son vocabulaire de mots (jusqu'à

#### Kuma Uta

SCEI On peut toujours rêver Sjmulateur d'enka

> Oui (32 Kb) Aucun Moyenne Oui

Compatible online Rien d'autre In Maispensable



Avant de pousser la chansonnette, notre ours se penchera blen sûr vers son public imaginaire pour le saluer



Une fois toutes les étapes nécessaires à la réalisation d'une chanson traversées, votre élève vous demandera votre avis.

#### Kuma Uta est un véritable délire. Avec Mojib Ribon, il remporte sans conteste la palme du jeu le plus atypique de 2003.

8/10

deux nouveaux par chanson, beaucoup plus que les concurrents de Popstars) désignant, au choix, un nom de personne, d'objet ou de ieu (« la cabane du pêcheur » par exemple...) Votre protégé écrira ensuite les paroles de sa chanson tout seul comme un grand, laissant exprimer son inspiration (vous savez, un peu comme Óbispo), ce qui peut créer quelques dérapages... Si jamais il écrit des propos trop choquants (« les humains sentent mauvais ») ou d'autres commentaires désobligeants, vous oourrez toujours les modifier à votre guise Une fois les paroles validées, votre ours sortira sa guitare et vous demandera votre avis sur a mélodie. Ça y est, tout est en place, le clip eut commencer. Petite larme d'émotion. Avec sa voix qui vaut vraiment le détour, notre mammifère entame un court extrait de chant dans des décors kitch à mourir! Le plus labuleux étant sans doute celui avec des « snack » à l'extérieur (un « snack» japonais est un endroit où, pour résumer, vous payez pour voir des vieilles chanter ce genre de chansons d'une autre dimension). À pleurer de rire. Notre ours part ensuite en tournée pendant trois mois afin de maximiser le nombre de ventes de son single il ne perd pas le nord le bougre). S'ensuivront des lettres de fans ou de plaintes (dans mon cas, une dame de 63 ans se plaignait des propos tenus). À l'issue de cette tournée, l'ours squattera à nouveau votre appart' et allumera a télé pour consulter les charts. C'est ça vieux fais comme chez toi. Il va de soi qu'il sera bien difficile de tenir le haut du pavé mais qui sait... Un jour peut-être ...



1				
<b>10</b> *	- 18	السجيسيين إييان		
<b>10</b> 1	, ns. 11t	X IV II X		
(B) #	· 智力 李	AF 1 WES		
<b>4</b> 1	東西はの数	1 2 1 1 2 1		
1 0	P(1)	ノト、ト名(ち	, 1	
, <b>@</b> *	1 程备		-	
18 🚱 🕈	1 1 1/2 1/2	1 1 to lance F		
<b>Q</b> •	1-15 前毛	* A .		
Q ·	, B %	10 11 6		
10	7 4 4 7 12	A 1 37		
	* * 10			
80 8179 #6				

Voici les résultats du Top 25. Hélas, son dernier single n'est pas dans les 10 meilleures chansons. Rome ne s'est pas construite en un jour.



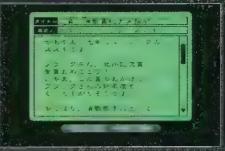
➤ Une fois que vous lui aurez appris un mot et précisé sa prononciation, il faudra indiquer à notre chanteur en herbe le type dont il s'agit (personne, endroit ou objet que vous affectionnez).

#### I MANAGER SAFER THE REST

Pour l'aider à faire de bonnes chansons, notre ours recevra sur son portable toute une tripotée de SMS contenant des astuces pour bien choisir son thème, la mélodie, des conseils d'autres profs, etc. Kuma Uta se base sur le calendrier humain, et plus précisément sur les saisons. Chaque chanson, de sa conception jusqu'à la consultation des charts, dure une saison entière. Plus les années avanceront et plus votre ours découvrira de nou veaux thèmes (les ports, les hommes, les femmes...), sans compter tous les mots que vous pourrez lui apprendre, une progression qui fera surement des jaloux chez de nombreux chanteurs français. Histoire de partager un peu les œuvres que vous pourrez créer, un mode online permet d'échanger les compositions de son protégé. « Spread love and peace.» quills disaient. Parviendrez-vous à hisser votre ours jusqu'à la plus haute place des charts? Aura-t-il le talent nécessaire pour composer lui-même ses chansons sans votre intervention? Retrouverez-vous toutes vos capacités mentales après une partie de Kuma Uta ? Il ne reste plus qu'à espérer que Pascal Sevran sponsorise une (intraduisible ?) V.F. de ce hit qui nous a fait hurler de rire. Enfin, ceux d'entre nous qui comprennent la langue de Mishima.

Arnosan





Très régulièrement, le mammifère recevra des mails sur son téléphone portable lci, c'est le professeur de musique Suzuki qui va lui filer deux ou trois tuyaux









## Bujingai



Dans un genre désormais archi classique, le dernier jeu d'action de Taito, développé par Red, sort pourtant du lot. Il a en effet l'insigne honneur d'accueillir en son sein un clone virtuel de Gackt, l'ex-chanteur du défunt groupe de « visual rock », Malice Mizer



 Les poses de Lau pendant les combats friseraient parfois le ridicule, s'il n'y avait pas une animation d'une fluidité exceptionnelle.

dulé au Japon où il déchaîne les passions des midinettes, et objet d'un véritable culte au sein des cercles de fans de par le monde, Gackt a prêté ses traits, modélisés pour l'occasion, et sa voix au héros du jeu. Il ne s'agit d'ailleurs pas de sa première compromission avec l'univers du jeu vidéo choisi par Kojima pour sa ressemblance avec Raiden, il figurait déjà sur la jaquette d'une edition limitée japonaise de MGS2, un enfant dans les bras. Un rien mytho et mégalo, cultivant une image ambigue d'androgyne insaisissable, la star torturée s'avère être un choix parfait pour Bujingai grand jeu de poseur devant l'éterne!



Arborant fièrement une chevelure rouge sang. un regard bleu azur et un costume chinois des plus coquets, notre héros ne manquera pas de faire défaillir dans les chaumières. L'esthétique du jeu a été confiée aux mains expertes de Toshihiro Kawamoto, auguel on doit notamment les designs de Golden Boy et Cowboy Bebop, et le scénario à Yousuke Kuroda (Trigun). Prenant place dans une Chine mythique, l'histoire dépeint la lutte fratricide entre Lau Wong (Gackt) et son ami d'enfance Lei Jenron (Koichi Yamadera qui double Spike dans Cowboy Bebop), pour la sauvegarde de la terre et les fesses de la cremière (Maaya Sakamoto, Hitomi dans Escaflowne). Les combats sont chorégraphiés à la manière du « Wu Xia Pan », le cinéma d'épée chinois, dont Tsui Hark est un digne







représentant. Tel Jet Li, Lau vole à travers les airs, porte par d'invisibles fils. Chaque coup est minutieusement chorégraphié, et décliné dans toute la gamme de l'arc-en-ciel.

#### LA COMBO DU PAUVRE

Dans Bujingai, les combats sont aussi impressionnants à regarder qu'ils sont faciles à jouer. La pression répétée sur le bouton attaque permet d'enchaîner les coups, et le compteur de combos très indulgent atteint sans effort des chiffres astronomiques. On trouve bien sûr les coups spéciaux syndicaux, de fort jolis contres et un système de Power-Up assez complet. Le canevas du jeu est totalement repompé sur Shinobi, saupoudré d'une mince couche d'Otogi. Au ninja de Sega, il emprunte jusqu'à son dash, la course sur les murs et la structure divisée en plusieurs salles dans lesquelles Il faut successivement éliminer tous les ennemis pour ouvrir la sortie. Comme Gungrave, Bujingai est magnifiquement stylisé, mais vite répétitif, et d'une durée de vie plus que douteuse. Les bonus cachés, qui comprennent une interview de Gackt et du reste du cast, mais surtout la possibilité de jouer le vrai Gackt, devraient à eux seuls convaincre tout fan de J-Rock qui se respecte.

Dirk



La technique de la touple tombe à point nommé pour écarter les ennemis trop encombrants

#### Bujingai

Bulingai	
Editeur	Taito
Dispo Europe	Pardon ?
Genre	Beat'em all
Mbre de joueurs	1
Sauvegandes	<b>O</b> m
Niveaux de difficulte	7
Officulte	Faible
Continues	Dui
Special	Gackt Inside
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Appréciable

Comme le suggérait la rumeur, Gackt est très doué pour couper les bambous

### Astuces

Decouvrez les codes et astuces des plus grands jeux du moment CODES



DEAD TO RIGHTS, KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC, DARK CHRONICLE, PIRATES DES CARAÏBES...

toutes consoles

## Toutes les sorties japonaises et US

Ce mois-ci, les Zappings import se lâchent... Vous trouverez sur ces deux pages un véritable concentré de jeux typiquement japonais, carrément réservés à l'élite otaku, friande d'adaptations d'anime et de concepts débilos. Hop, une simulation de train de banlieue, une autre de poupée-robot tueuse de blattes, un p'tit karaoké J-Pop, un jeu de ping-pong avec des gros seins, une compile de vieux titres Hudson. Bienvenue. par Dirk

### Ichigeki Sachu Holhol-San



La brite de Kujima cos sède aussi un câté obscur Hoihoi-san fait partie de ces jeux limite surréalistes dont les Japonais ont le secret et met en scène une poupée robot. Contre toute attente, cette mignonne petite machine a pour specialité de chasser les blattes, moustiques et autres scolopendres qui intestent votre apparte ment. Au fil de la cinquantaine de missions vous pourrez équiper chaque bras d'une arme blanche ou d'une arme à feu, afin de gagner l'argent qui permettra de booster votre arsenal; mais surfout d'acheter cos turnes et accessoires pour votre bibelot On chasse donc tant bien que mai l'insecte

nalgré une mániabilité douteuse, sur fond d'amourette avec la vendeuse du magasin lchiyeki Sachu via des petites séquences cinématiques dessinées par Kunihiko Tanaka (Key The Hoihoi-San Metal Idol, Fam & Ihrlie). Un bien beau

témoignage du génie humain

SHORT HANGAL RELOK



Hudson Selection



#### Karaoke Bernhanor





PS2 en karaoké japonais, il vous en coûtera guand même 4 000 yens par volume, plús l'achat du micro de base ou du micro spécial duos. Chaque volume contient une cinquantaine de titrés des répertoires d'Ayumi Hamasaki, Hikanu Utada, BoA. Morning Musume, Mister Children, SMAP en passe et des meilleures. Le disque « Anime Song Collection » est essentiellement constitué de classiques, de *Yamato* à *Monanoke Hime,* en passant par l'immortel *Galaxy Express « Three-Nine »* de Godiego. Sachez cependant que très peu de chansons comportent des Furigana il faudra donc lire les kanji dans le texte pour pouvoir brailler autre chose que « Totorocco » avec vos potes. d'avoir une très bonne oreille. Avec un peu de chance, la version française prévue pour le courant de l'année devrait conte nir les derniers hits de Lorie et d'Alizee Non c'est une blaque





Editeur : Hudson



#### Hudson Selecti









dont elle partage le prix, la Hudson Selec tion est une série de conversions de clas siques de l'éditeur, dont les plus grands remontent à l'époque de la NEC. L'antique Lode Ruimer ouvre le bal let le volume 2 niest autre que Shar Soldier, shoot'em up (a scrolling vertical) mythique de la PC-Engine, Les volumes 3 et 4 sont deux jetik de plata forme qui ont marque l'hietoire PC Kid, le « Pithecantropus Computerurus » hydrocéphale, assure toulours autant niveau coups de boule, et le très sportif Takahashi Meijin (alias Higgins d'Adventure Island) continue à bron zer sur son skate en lançant des marteaux. La conversion reste très fidèle aux originaux, remplaçant les sprites par de, la 3D, àvec des couleurs parfois à la limite du mauvais goût. Sous forme de compilation, pourquoi pas ? Mais a ce prix, ca sont vraiment l'arnaque



Comprehension de la langue : Inutile Sortie europeenne : Hein ?



Compréhension de la langue : Appreci Sortie européenne : Autant réver

#### Love Ping Pong

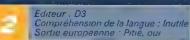




Il faut au moins reconnaître un mérite à D3 (éditeur spécialisé dans

les series Z:à prix budget, qui a sevi sur Play et DC avant de jeter son dévolu sur la PS2), c'est d'avoir longtemps œuvre dans l'ambre pour la cause d'un genre orés underground auquel DcAX a danne ses lettres de noblesse (façon de parler) le « \*inserez un nom de sport ici\* + gros nibards ». Comme le récent et non moins désastreux Love Smash 5, Love Ping Pong est une véritable catastrophe ludique incroyablement injouable et mal pense. mettant en scene des techniques speciales d'un ridicule interstellaire, il offre l'énorme avantage de comporter une dizaine de joueuses aux protubérances mammaires très prononcées et qui halètent langoureusement à chaque coup de raqueble. En bref indispensable





#### **Bokujou** Monogatari



ミネラルタウン北側 色々な店や住人の家がある。

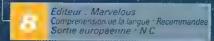




Fradition chez Natsume voici la version pour files du dernier volet, de sa

série Harvest Moon, qui vient de sortir en version US. Lassée par les turpitudes de la vie de citadine, veus décidez d'aller ivre à la campagne dans une ferme. Enfinune vie saine "Vous apprendrez l'agriculture et le rythme des saisons, l'élevage sous toutes ses formes, l'art de la cuisine du terroir, tout en nouant des relations avec les habitants du village parmi lesquels vous trouverez peut-être le prince charmant. Il ne vous reste plus qu'à prouver à tous ces machos que vous valez autant qu'eux, quand bien même il fau-

drait traire une vache ou tondre un mouton Cette saga de RPG agricole a encore de beaux jours devant elle



#### — **Densha de Go !** Tokyo Kyukou Hen

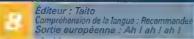




Croyez-le ou non, il existe des gens qui tueraient pour pouvoir, ne serait-ce

qu'une tois, endosser l'uniforme de la Japan Railway et conduine un des trains qui traversent Tokyo. Ce nouveau volet de la série Densha de Ĝo vous emmène sur les rails d'un réseau indépendant de la JR, donc les trains passent par Hiyoshi [là où se trouvent les locaux de Koei), Sakuragi-Chô, jusqu'au terminus à Yokohama. Les trajets sont parfaitement restitués par de la vidéo qui défile à vitesse variable. Vous apprendrez d'abord à conduire tout en douceur à passer les vitesses tout en souplesse contrôler l'arrivée au centimètre près, gérer les signaux sonores et faire les ennonces de station avant de passer au Train Simu lator. Avec ses tonnes de locos à débloquer et sa précision encyclopédique, Densha le Go ravira les autistes du rail





## Rockman EXE 4 Tournament Blue Moon





Rockman EXE 4 se situe dans la droite lignee des anciens épisodes, dont

il honore le tradition de qualité, avec quelques améliorations notables. La difficulté a été revue à la hausse, pour le grand bonheur des mordus du chip, et en note l'apparation d'un tout nouveau type, le Dark Chip. D'apparence tout puissant, il vous fera passer, si vous l'utilisez du cate obscur de la fonce, se qui n'est pas sans inconvenients. À cette occa-



sion, on note la première apparition de Magamar F5, un Magaman noir. Le jeu supporte le Card e Reader (« + » uniquement ] qui parmet de customiser ses persos avec diverses couleurs et de récupérér des upgrades inédites. La première série de 30 cartes sera disponible au moment ou vous lirez ces lignes. Quant au sprit de la France dans tout ca myetère et boules de chocobo.



Editeur Capcom Comprehension de la langue Recommande Sortie europeenne Courant 2004



Lave Ping Pang



Densha de Go ! . . Tokyo Kyukov Hen

#### Ashita no Joe







Directement adapté du manga-culte publié entre 68 et 72, Ashita no Joe

propose d'incarner le jeune boxeur. Après une enfance passée dans les quartiers pauvres, Joe va suivre un entraînement a la dure avant de récolter la gloire. Le jeu est intensément scénarisé, avec de très longues successions d'images fixes dans le plus pur style du manga. Les combats laissent en revanche à désirer, alourdis par une maniabilité par tron raide Lanimation était pourtant plutôt convaincante, et la progression de Joe et l'apprentissage de nouveaux coups étaient autant de bonnes idées. Helas, faute d'un gameplay intéressant. Ashita no Joe nin téressera guère que les fans du menga. qui se font plutôt rares dans nos contrées



その男は暴れる豚を素手で殴りたおし、 怯ませて暴走をとめてしまったのだ…



Éditeur . Konami Comprehension de la langue · Recommandée Sortie européenne N.C.

### PICT TECOPE

Tous les dimanches à 11h30

TOUTE L'ACTUALITÉ DU CINÉMA PRÉSENTÉE PAR LINDA LORIN

MASSACREAL RONCONNEUS

SORTIE AU CINEMA LE 21 JANVIER



# Toutes les sorties du mois passées au crible

Encore un petit mon du sous ón. un seal Mégastar untre 🛌 poole 120 Non man ie nure, messie a megus de nous! Allez, saluons vee en Euro iff the de Shine L. er MMORPG sur console... Un evenement ait tout de mem res mes ... al qu stee done chauffer ve nod a bien text replember de la colonia derom neus franchement decus... Ah oui, les es de Lec of Kain sont de retour dans l'épisode Defiance, avec - scenario i va i ruis i ra i i conadou cou i unt se vand la vraimar i imprent : A cite de 🛋 pas de poi veltes transcal la les la reveus mina l bouche Allez Pour les me bubit pas d'aller lorgner du côté des Zooms

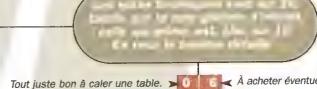
Arc: Le Clan des Deimos (PS2) 118 Downhill Domination (PS2) 120 EverQuest Onine Adventures (PS2) 112 Goblin Commander (PS2) I-Ninja (PS2) Legacy of Kain: Defiance (PS2) 120 Maximo 2 (PS2) 116 Roque Ops (Xbox) 104 Sonic Heroes (PS2, Xbox) 110 Whiplash (PS2) 106



## Top redac

Houlala, c'est carrément la disette du côté des Tests officiels ce mois-ci! Quelques bons jeux, certes, mais pas un seul ne dépasse le 7/10. Tiens, vous remarquerez qu'on vous a tout de même dégoté une série de « Jeux du Mois » pas piqués des hannetons. Merci le Japon! Eh oui, ce mois-ci, les jeux import squattent carrément le Top Rédac', s'imposant d'office et représentant sans contestation possible l'originalité et la qualité ludique que l'on réclame toute l'année. Vivement les localisations... Enfin, moi j'dis ça, j'dis rien.

#### La notalion )— ( des tests



La rédac en foire!

De t

Une m

Po

Un jeu to

Évitez-le à tout prix, c'est un ordre! > De très grosses lacunes. Urgl! >

Une minute de plaisir. Et encore! >
Pourrait vraiment mieux faire. >

Un jeu tout juste moyen, sans plus.

📜 À acheter éventuellement, si on aime le genre.

📈 Un bon jeu à de nombreux égards.

Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.

Exceptionnel ! J'achête les yeux fermés.

Un jeu d'anthologie. Un ou deux par génération de console.

#### Teckos

Les échos des lamentations me parviennent déjà. Rien ne dure éternellement. Il faut s'y faire, et parfois ne pas trop se poser de questions. Je suis fataliste, ça doit être ça. Pourquei ? Comment ? lis partent, voilà tout. Je préciserai tout de même que personne n'a été mai traité, n'a subi de sévices d'aucune sorte et n'a été blessé lors des tournages... heu... bouclages. Maintenant, tournons la page vers des jours heureux et ébiouissants. Joypad continue, et à nouvelle ère, nouvelles visions...



#### Angel

Comme dirait l'autre ; voilà, c'est fini.

Après des années de bonheur ludique, je
tire ma révérence et quitte la famille
Joypad. Je pars avec des souvenirs
mémorables pieln la tête et le plaisir
d'avoir travaillé avec des gens hors normes.
Au risque d'être un peu Bisounours, je
tiens à remercler tous mes collègues/amis
et autres attaché(e)s de presse avec qui
j'ai pu me marrer pendant toutes ces
années, mais plus particullèrement la



poignée d'aliumés qui m'ont donné la chance de mettre les pieds dans le magazine qui a bercé mon enfance. Et blen sûr, un grand merci à vous tous pour m'avoir lu, supporté ou insulté. Adios amigos !

Son jeu du mois

#### Julo

Voyons... Comment ne pas être trop pompeux?

Hum...: « J'ai décidé de quitter le navire »...

Ouals, personne ne l'a jamais falte celle-là. Bon,
plus sérieusement, il est temps pour moi de vous
faire mes adieux. C'est avec un certain
pincement au cœur, une tête pleine de souvenirs
et probablement la larme à l'œil que je ferai
mes cartons dans quelques jours, que je
quitteral le Joypad que j'aime tant. En tout cas,
un grand mercl à tous ceux qui m'ont suporté
plus de six ans, à ceux qui m'ont sidé, un gros



bisou à tous les potos, les vieux comme les nouveaux, et à tous les lecteurs que je n'aural plus le plaisir d'informer de mes nombreuses maladies. Bye, bye, les amis.

#### (Gollum)

Là, j'ai mai. Mai de voir deux amis prendre le large. Deux potes, deux caractères qui quittent le navire Joypad. Des cris, des rires,



des tensions... Impossible de faire autrement avec deux personnalités plus qu'attachantes, juste marquantes. Julo et Angel, vous allez grave me manquer! Mals la vie doit continuer, et dès le mois prochain, le vent de la nouveauté s'apprête à souffier. Cap sur les gresses BONNES surprises!

\_\_\_\_Son jeu du mois

\_Son jeu du mois

#### Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :



Donkey Konga (GC)



Biohazard Outbreak (PS2)



Front Mission 4 (PS2)



O·to·gi: Hyakki Toubatsu Emaki (Xbox)

(toutes machines et versions comonues)			
1	ICO (PS2)	14 pts	=
	THE FORMAL PARTY AND ADDRESS OF THE PARTY AND	117/21	The second
	Text of the UPUI	117	
3	Shenmue (la série !)	11 pts	=
	April 20 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10		- 3
5	Beyond Good & Evil (PS2)	8 pts	=
	Service (ed.)		
7	Virtua Fighter 4 Evolution (PS2)	5 pts	=
	Rez (DC, PS2)	5 pts	=
	Pro Evolution Soccer 3 (PS2)	5 pts	=
	foxy 1, in ons		- 3
9	Wario Ware (GBA)	3 pts	=
11		1	- 1
	Smooth science Street Sand Scientific (Fig.)	100	
		1,000	

TECKOS >>>>>>>> Splinter Cell Pandora Tomorrow (Xbox) et Half-Life 2 (Xbox) IPod 4º génération (Apple) et un gros dodo (Bed System) JULO Shenmue III (Xbox) et True Fantasy Live Online (Xbox) **GOLLUM** 

Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2) et Final Fantasy XII (PS2)

NICO (PS2) et Doom 3 (Xbox)

Son jeu du mais

NICO (PS2) et True Fantasy Live Online (Xbox) Unity (GC) et Metal Gear Solld 3: Snake Eater (PS2)



Naruto Gekitou Ninja Taisen 2 (GC)

Ce mois-ci, nos amis les Mégastars sont en grève... Les petits estiment avoir un peu trop travaillé ces derniers mois et ont donc décidé de ne pas revenir de

vacances. Mais ce qu'ils ne savent pas, c'est que pendant ce temps, nos lecteurs sont tristes et crient famine. Revenez les gars, on vous aime !

#### **Karine**

KARINE

PLUME

Une chaîne du Câble vient de diffuser pendant plusieurs nuits les cinq premières salsons de la série Cheers. L'action se passe



dans un bar de Boston à la fin des années 80. Synthèse des aspirations de beaucoup d'entre nous, une bande de potes qui refusent de grandir, la vie quotidienne y est à la fois simple et mouvementée. Serait-ce la solution ? Hé les garçons! Ça vous dirait pas d'ouvrir un bar ?

#### Plume

Angel et Julo partent. lls vont me manquer. Je déconne, bien entendu. Qu'est-ce que J'en ai à secouer de leur tronche, honnêtement ?! Tout de suite, il faudrait la jouer larmoyant, violons et tout le tralala ? Moi. je dis non ! Qu'ils se



cassent! Non mais! On ne va pas en faire un fromage... Oh et puis merde, hasta la vista les mecs, et encore merci pour tout...

Sen jeu du mois

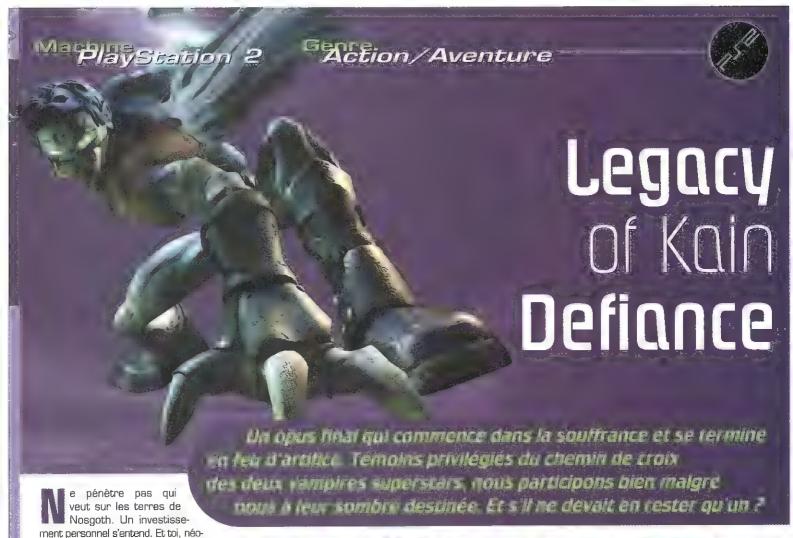
#### Tristan

« The whole point of the book is to say that none of these characters are right or wrong. They are all



humans or former humans who are doing the best according to their lives and according to the circumstances as presumably do we all. (...) Ultimately it's the reader who has to make the choice. (...) I think that was the thinking behind Watchmen. » in The Extraordinary works of Alan Moores

Sen jeu du mais



phyte, vierge de toutes ces turpitudes qui assaillent les protagonistes de cette funeste saga, penses-tu être capable de relever le défi ? S'immiscer dans cette dramaturgie bâtie autour de Kain n'est pas une mince affaire pour l'ignorant. Ce cinquième épisode doit-il pour autant être réservé aux adeptes, ceux-là mêmes qui pourront apprécier à leur juste valeur les révélations qui ne manqueront pas de ponctuer cette épopée ? La réalisation de Defiance n'est pas exempte de défauts ; mais elle ne saurait ternir les qualités de

On ne peut pas régler l'angle de la caméra à sa guise Les angles proposés ne sont pas touiours les meilleurs

#### fiche technique

Hoges degolieligs Miverus de difficulté *vittiedle* Gundinuer: The decimplination

raste sur

dayannyan Grystai Dynamics Action/Aventure Movenne Sauvegardes

KOOX at PC

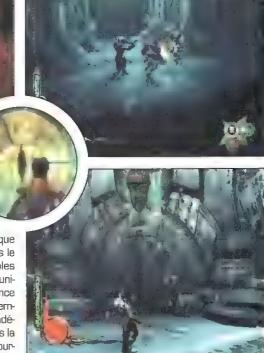
Raziel se délecte des âmes de

ses assaillants. Toujours avec autant de plaisir apparemment.

ce cinquième opus Incarner tour à tour Kain et Raziel, découvrir leurs nouveaux pouvoirs au rang desquels la téiékinésie tient plus que jamais une place prépondérante. Se perdre dans le monde spectral, d'où jaillissent les insupportables plaintes des âmes tourmentées. Entrer dans un univers familier et cependant différent. Réduire Defiance à un simple beat'em all est un raccourci que je n'emprunterai pas. Les combats sont certes prépondérants, le parcours sans aucun doute lineaire, mais la force du scénario parvient à élever le niveau, contournant la vulgaire appellation de beat'em all.

#### Mondes engloutis

Toute cette aventure commençait plutôt bien. Jouer alternativement avec Kain et Raziel procure un plaisir certain, augmenté par le fait que leurs mouvements sont similaires. On ne se sent pas trop perdu lorsque l'on joue avec l'un puis que l'on passe à l'autre. Mais on n'est pas à l'abri d'une petite bourde, comme oublier que Kain ne supporte pas



La télékinésie permet d'ouvrir des passages insoupponnés. Elle sert aussi à éloigner ou rannrocher un ennemi

l'eau, ce qui n'est pas le cas de Raziel. Rien d'insurmontable et on continue de se battre pour connaître enfin la vérité, l'ultime dénouement. On explore les lieux en long, en large et en travers. Une chose que l'on a pris l'habitude de faire dans les épisodes précédents. Sauf qu'avec la présence d'une caméra dynamique, on peine parfois à



Les décors, comme à leur habitude, sont souvent dans l'obscurité. Il faut toujours ouvrir l'œil

trouver son chemin. Ce choix de vue que l'on ne peut contrôler à sa guise a été fait par les développeurs de Crystal Dynamics pour accentuer le côté action de leur jeu. C'est du moins ce qu'ils m'avaient expliqué lors de ma visite dans leur studio. Mais ce système empêche d'avoir une vue panoramique des événements On peut bien entendu utiliser la vue subjective, mais celle-ci s'avère limitée. Ajoutons à cela le fait que l'on passe plusieurs fois dans des environnements qui se ressemblent, et l'on commence un peu à perdre pied. Ce problème s'accentue dans le monde spectral, dans lequel tout est flou, les contours se mélangeant allégrement pour créer cet univers chaotique si singulier. Il est parfois nécessaire de réagir vite. Le tout premier niveau de Raziel est un véritable tour de force. Il faut réussir à coordonner ses mouvements tout en avançant limite à l'aveuglette. Un exercice frustrant. D'un autre côté, ce Legacy of Kaın possède des qualités tant au niveau des graphismes que des animations des personnages, avec notamment les nouveaux pouvoirs et mouvements des deux vampires. On a donc les éléments positifs d'un côté et les négatifs de l'autre On sent qu'il manque un petit quelque chose qui aurait nettement amélioré le gameplay. C'est comme si la greffe ne prenait pas. Cependant, à mesure que l'on enchaîne les chapitres, cette impression se modifie. C'est comme s'il fallait souffrir durant les quatre ou cinq premiers niveaux pour ensuite appré-

plemement

Les portes ne s'ouvrent que si le symbole correspondant a été trouvé, donnant à la reaver un pouvoir special. Logique.

pirique. Une attitude qui pourrait laisser sur le carreau ceux qui ne sont pas vraiment fans de la saga, ou qui se sont perdus dans les multiples rebondissements du scénario Réussiront-ils à se consoler avec les combats ?

#### Mode combat

cus II leur faudra progresser pour savoir ce qui se trame, de quelle manière les choses vont évoluer. Pour les autres, la compréhension du scénario semblera plus complexe, ce dernier étant l'aboutissement des quatre opus précédents. Les informations sont distillées avec parcimonie, au gré des rencontres que chacun des vampires fera, et suivant l'époque à laquelle ils évoluent. Les différents acteurs entrent



les spectres d'ICO ou de Heart of Darkness

Les fans de la série n'auront pas besoin d'être convainen scène et l'on peut se sentir un peu perdu pour peu qu'on ne soit pas familier avec l'univers de Kain et Raziel Il est toujours possible, au cours de la partie, de se repasser les cinématiques en sélectionnant les Chroniques des Ténèbres afin de comprendre dans quel imbroglio on a posé notre paddle Et il est à tout moment possible



#### **Legacy** of **Kain** Defiance

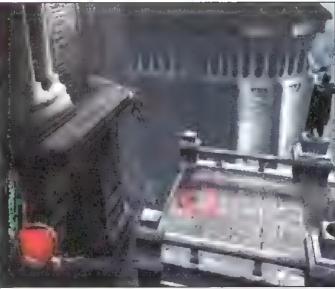
sa quête principale et les objectifs du niveau qui s'affichent un à un. L'histoire tissée autour du royaume de Nosgoth est fascinante et jongle avec des thèmes aussi intrigants que la trahison, le ressentiment ou la vengeance. Je ne prendrai d'ailleurs pas le risque de dévoiler trop d'éléments. Kain et Raziel doivent à chaque fois augmenter le pouvoir de leur reaver pour ouvrir un accès, un portail vers le chapitre suivant et déclencher des pouvoirs spéciaux. Côté combat, sachez que chacun des vampires a augmenté son art létal, qu'il soit rapproché ou éloigné. Leur force vient de leur capacité à utiliser leurs pouvoirs de télékinésie pour progresser en visant des objets distants ou allumer des feux afin de débloquer le mécanisme d'une porte et, bien sûr, « abuser » de leurs ennemis à distance. Les affrontements prennent ainsi peu à peu une tournure différente. Il sera utile de jongler avec les pouvoirs de la reaver de chaque vampire, pouvoirs organisés autour d'un thème, d'un élément ayant trait à l'histoire de Kain ou de Raziel... Une explication un peu floue, j'avoue, mais c'est à vous de découvrir au cours de la progression l'étendue des combos et pouvoirs spéciaux à mettre en place!



Kain développe ses pouvoirs et met en place différentes combos, ce qui rend le jeu de plus en plus agréable.



Un physique toujours aussi impressionnant qui en semble pas être affecté par le poids de la modernité.



Kain peut effectuer ponctuellement et à certains endroits des sauts dignes d'un athlète participant aux J D.

## Defiance commence à la manière d'un simple beat'em all et ne prend son envol qu'à mi-parcours. Lu coup, la fin arrive trop vite !

#### Le clash

Avant de se retrouver pour une confrontation prophétique, nos deux vampires vont devoir se faire les dents sur une large palette d'assaillants. Les attaques peuvent provenir de groupes dispersés, mais il est également possible de recevoir des flèches enflammées et isolées, ou des sorts à distance. C'est bien évidemment le sorcier de la bande d'attaquants qu'il faudra dégommer en premier car celui-ci peut augmenter les pouvoirs de ses équipiers ou leur redonner de l'énergie. Les combats évoluent au fil de la progression et user des pouvoirs qui nous sont attribués devient de plus en plus jubilatoire. Cinq mouvements spéciaux seront disponibles afin d'accroître la puissance des attaques. S'il n'est pas possible de parer une attaque, ce bémol est vite comblé par la vélocité des mouvements et le ballet aérien qui, à la manière d'un Devil May Cry, se met en branle lors des combats. Ces derniers représentent une des pierres angulaires du jeu, lui conférant une dynamique fort appréciable, mais qui alterne avec les phases toujours un peu pesantes des puzzles dont la recette commence légèrement à donner la nausée. Collecte des différentes reaver et ouverture des portes correspondantes. Écoute attentive de l'histoire et exploration des lieux. Heureusement que le scénario ne manque pas de rebondissements! Kain et Raziel vont croiser sur leur chemin les principaux acteurs des épisodes de la saga, dont Moebius qui aura envers Kain cette phrase si juste : « Tu as lu les signes sans les comprendre Tes illusions messianiques t'ont caché la véritable nature de Raziel. » On est tenu en haleine jusqu'au dénouement final. Quel est le véritable rôle de Raziel ? Quelles sont les ambitions de Kain? Ne sont-Ils pas victimes d'une manipulation, comme des pions que l'on utilise, que l'on déplace à loisir ? C'est désormais à vous de le découvrir.

Carine

#### Notes



#### Technique

Des ennemis à la pelle et cette caméra qui handicape souvent. Des ralentissements à signaler



#### Esthétique

Toujours aussi beaux, les environnements evoluant au fil de la progression affichent plus de détails.



#### Animation

Les gestes des vampires peuvent manquer de fluidite, excepté pendant les phases de combat



#### Maniabilité

Jongler avec les pouvoirs devient de plus en plus interessant au fil de la progression



#### SULE

Voix angiaises ou françaises identiques aux opus précédents. Des phases musicales magistrales,



#### Durée de Me

15 chapitres, avec un interêt qui ne décolle qu'à mi-parcours Il faut se donner du mal pour apprécier



Plus

Le scénario. L'esthetique Les combats.



#### פוונעונו

Problèmes de camera. Progression lineaire



Note d'intérêt

#### Plus loin...

Lars as ma vising cet abe, dans les stadins de Crystal Bynemus, fun des game designers a laisse antenure quan futur jeu pourrent mettre en soere les personteges de la saga Lagacy of Kain dans un titre exclusivement reserve an combat into ou incox " tin syeme trisone de la sage"



Les victimes saignent abondamm à l'approche de leur trépas.

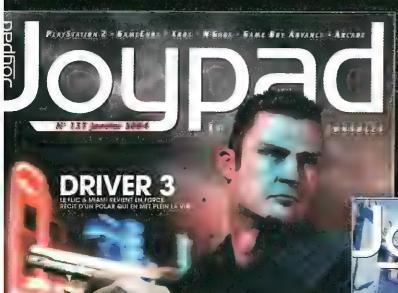
#### L'avis de Karme

Ce cinqueme coos s'al eme avent tout aux ans, complexe se instain pourent corouter les récephytes. Le temps de l'évemppement applémenteu octroyé n'a par primes de balaye cous les défine la alisate un resta surmontables.

#### Lavis d'Angel

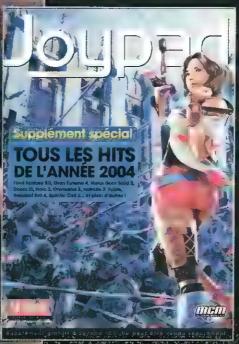
Be nouveau voiet de la saga gemoniaque plaire surement à ses fans. En revanche, les autres lui reprocheront sa linéarite, les nombreux allers retours que l'on est oblige de faire et une gestion des caméras bancale. Heureusement, le scenario boton rattrape le tout et permettra aux adeptes du vampirisme d'en apprendre plus sur les deux démons.

## ABONNEZ-VOUS



E NOUVEL AN. CA SE FETE

Retrouvez le meilleur du jeu vidéo sur consoles tous les mois



son bookl∈t

an (II nos) = 39,90 €
au lieu de 60,50€ soit 34% de réduction

BULLETIN D'ABONNEMENT ILLE CEDEX 9

Oui, je m'abonne 1 an (11 n° + 11 booklets) à Joypad au prix de 39,90 € seulement au lieu de 60,50 €\*, soit 20,60 € d'économie !

### ROGUE OPS

Plant All Complete Books (Walt) principles de Mites comme Treet, Devis de ma Metal book Soot.) I without has implied his an genre after confile. C'est pariquie. I milet has committeed, of evaluationally specific periods are street and decembers, commitin Introduction Magnetic Gas, to electronic contribute an even Savoltes

omme alléchés par l'aura dévastatrice dont bénéficia Lara durant la seconde moitié des années 90, nombre de développeurs préfèrent aujourd'hui le postérieur rebondi d'une héroine bien en chair aux pectoraux indestructibles d'un crétin tout en muscle. Dernier représentant de la parité intéressée, Rogue Ops joue l'infiltration sexy tendance poufiasse et le pâle clone de Nikita qui nous est proposé n'aurait pas dépareillé au casting d'un collegemovie de seconde zone. Voici donc la blonde Nikki, donzelle surentraînée et bien décidée à en découdre avec le cerveau criminel du moment, dont ma mémoire défaillante ne saurait dire, pour l'heure, s'il est originaire des pays de l'Est ou du Moyen-Orient... tout autre origine étant de toute façon des plus improbables. Je vérifie... Pays de l'Est. Bon. On se fout de

Résumons : une super espionne décolorée à la démarche chaloupée et un super vilain néocommuniste pour un super jeu d'infiltration à la ricaine. Ce test s'annonce très mal. On prend le tunnel sous la Manche. Direction l'Angleterre, patrie de Bond.



Nikki dans un hommage appuyé à Tenchu III.



Bon, à l'origine, le jeu vaut 6, mais je me suis arrangé avec Nikki pour faire disparaître mes notes de frais.

## Nikkı dans un hommage appuyé à Mission Impossit

Un moment de faiblesse et c'est la mort assu

#### Quelques taxis plus tard

Pénétrons l'intimité des studios de développement de Bits Studios. Hop, crochetage réussi. Farfouillons un peu sous les cartons de pizza, ignorons l'odeur de cendrier froid et jetons un coup d'œil alentour. Premier indice : au mur, un poster de Kojima... Intéressant. Soulevons discrètement le Famitsu de novembre ; un Tenchu, je l'aurais parié. Enjambons les canettes de Coca jusqu'au bureau du chef de projet. Son fond d'écran ? Ce bon vieux Sam Fisher, avec sa mâchoire indestructible et son regard bovin de gentil Texan Et cette Saturn ronronnant dans la salle de test. Qu'a-t-elle sous le capot ? Tiens, un Panzer Dragoon... Bizarre... Mais à ce stade, on peut déjà tirer quelques conclusions. Nourri au bibe-

Adieu petit garde, tu entames ta dernière ronde..



ron des grands classiques de l'infiltration, Rogue Ops vit dans l'ombre de ses inspirations : le codec, les thermal goggles et les stealth kills sont autant d'emprunts identifiables au premier coup d'œil. Usant d'une mécanique tout droit sortie du petit Solid Snake illustré, le titre rejoue les grandes scènes du cadavre à planquer dans l'armoire, de la chaudière percée qui révèle les alarmes laser et des lampes à exploser. Pour un peu, je vous laisserais presque deviner tout seul les possibilités offertes par le titre. Allez, on tente le coup. Toi au fond ? Qui, oui, on retrouve les spycams de Perfect Dark. La demoiselle à gauche ? Bien vu, on se faufile par les bouches d'aération. Le petit rouguin, là-bas ? Évidemment qu'on snipe! Tiens, tu l'auras mérité ton taquet ! Répète après moi : « Je vis dans un monde post-Golden Eye. »



Nikki dans un hommage appuyé à Metal Gear.

#### fiche technique Editaur Kamen

Váralyggaur Blis Studius (Amjlatarra)

Saura Infiliterition

Hura da Jouanes J भीपन्यपर जेन जीतींग्रेणविसे 🛂

Uliffeetis Mayemae

ជីបរណីរាជមុខ និងប្រើអង្គម្រាជមុន

t raultediu ble breli

Zušekal Hlan, Justamani Łasia sur 2592 et He

#### Conduits d'aération, cadavres dans le placard, Snipe en pagaille, Spy-Cams : Rogue Ops ! Un max de tubes, bientôt dans ta Console !! (59 euros prix conseillé)



#### Idéal contre la gueule de bois

À bien y regarder, l'approche de Bits Studios est louable. Car si leur bébé peine à surprendre, on n'a pas grand-chose d'autre à lui reprocher. Chaque nouveau niveau voit l'attirail de Nikki s'étoffer un peu plus, et le titre varie les situations avec bonheur. Certes, il énerve parfois par son côté Die & Retry, mais c'est là une faiblesse inhérente au genre. Ne vous attendez tout de même pas à une difficulté insurmontable · les efforts de réflexion sont rares et le vieux routard du spy-sim progressera dans l'aventure comme on joue ses gammes, dans une torpeur doucereuse et apaisante. Ce que le jeu retire d'un côté, il le redonne de l'autre : les temps de réac-





## Le vanity de l'espionne moderne

tion de vos ennemis sont assez longs et les headshots faciles à placer, mais le titre est chiche en munitions et vous ne couperez pas à l'épreuve peu ragoûtante de la fouille de cadavre. De même, les pièges sont la plupart du temps fatals et une erreur de jugement dans vos pas à travers une toile de lasers de sécurité enverra Nikki rejoindre le paradis des espionnes Barbara Gourde. Mais les points de sauvegarde à travers les missions sont intelligemment espacés et vous ne vous retrouverez pas à traîner la patte pour reprendre l'aventure. Bref, Rogue Ops est un titre équilibré, un petit plaisir simple et fort digeste. Reste un point qui mérite d'être signalé : un recours aux scripts nettement supérieur à la moyenne. Si une mission possède souvent plusieurs embranchements, ceux-ci sont parfois imposés au joueur comme une punition. Citons l'exemple de ce soldat qui, si vous ne parvenez pas à le tuer à temps, court s'enfermer dans un bureau, vous obligeant à faire un long détour avant de pouvoir progresser dans l'aventure. On est loin d'un Deus Ex et l'effet de couloir se fait sentir. Tiens, je comprends mieux cette histoire de Panzer Dragoon...

Là où MGS2 jouait le concept-album mégalo, où Splinter Cell enchaînait les prouesses techniques (parfois lourdingues) à la Malmsteen/Vai/Satriani, Rogue Ops enclenche le mode compile et prie très fort en attendant le jackpot. Alors, à votre avis, ce best of de l'infiltration, sans véritables inédits, sans morceau caché, peut-il faire un carton en ce début d'année 2004 ? Allez savoir, Je pense que c'est possible. Mais seulement si Nikki meurt étouffée dans son vomi.

Tristan

#### Notes



#### *โลรโมโญบล*

Rien de très impressionnent, mais aucun bug majeur ou problème de frame-rate n'est à déplorer



#### Esthéthnue

Des environnements inégaux et une esthetique genérale sans grande personnalité



#### Animation

Des anım' honnêtes tout ce qu'il y a de plus classique.



#### Mantabilité

Nikki est parfois un peu raide dans ses déplacements et les icones contextuels un peu capricieux.



#### SOUS

La musique s'emballe lorsque vous êtes découvert. Brutages acceptables et voix françaises peu convaincantes.



#### Durés de vis

Les 8 missions sont assez longues et devraient vous tenir en haleine une bonne quinzaine d'heures



#### Plus

Un ieu equal a Les gadgets La vaneté d'action,



#### בונופונו

Die & Retry. Pas très original. Techniquement moyen



riota d'intérêt





Les toilettes : une source d'inspiration inépuisable pour les développeurs de spy-sim

#### L'avis de Tristan

The second of th

#### L'avis de Julo

rogue forment s'es juste une personnelles. On jour sans insulation of insections of the comment of the comment



#### Gence Action / Aventure



### Whiplash

Un jeu peut procurer de multiples émotions. Eprouver de la joie ou de la peur, se laisser envahir par une grisante sensation de vitesse ou happer par la magie d'un récit Mais devenir complètement hystérique, ca c'est nouveau !

nfiltration, baston, exploration, destruction, réflexion et ron et ron petit patapon. Whiplash

est un titre qui fleure bon le politiquement incorrect et que l'on peine à ranger dans un genre bien précis. Le coup du lapin, traduction littérale de Whiplash, s'apparente à cette douleur qui vient se loger dans la nuque lors d'un choc, ressentie le plus souvent en voiture. Une sensation violente, une douleur mesquine qui peut cacher d'autres traumatismes. Whiplash n'est pas une métaphore sur la brutalité et n'en fait certainement pas l'apologie. Pourtant, dès les premières minutes de jeu, on se laisse envahir par l'ambiance ultra speed qui s'en dégage. Aaaah! Tout péter! Chaos, anarchie, vous allez tous crever les laborantins tortionnaires capitalistes!

#### Les coups du lapin

Redmond et Spanx furent sans doute un jour de charmants petits animaux, bien avant qu'ils n'atterrissent dans un énorme laboratoire, Genron, spécialisé dans des inventions crétines comme tester l'adhérence d'un hamster sur un mur. L'esprit



 L'absence de combinaisons high-tech et de lunettes à vision nocturne n'empêchera pas nos deux héros de franchir les radars



Spanx effectue toutes sortes de mouvements. Galoper sur les rambardes est un exercice au'il affectionne.

décalé cher à la Warner et à ses Looney Tunes est ici bien présent. On se fait très mal, mais c'est pour de faux, pour un effet comique plus marqué. Ce qui permet d'orienter le gameplay aux fron-

tières du gore. Redmond le lapinou a subi une large gamme de tests qui l'ont rendu indestructible. Lapinator est enchaîné bien malgré lui à Spanx, la fouine que l'on dirige. Cette dernière ne va pas se gêner pour faire subir à son compagnon d'infortune des atrocités et des mutilations telles que le gonfler à l'hélium pour en faire un ballon et ainsi atteindre des sphères insoupconnées, ou encore l'utiliser tel un harpon sur des socles électrifiés, le transformer en boule de feu ou en glaçon et bien d'autres choses tout aussi agréables. Du coup, l'exploration des longs couloirs du labo devient moins linéaire. Un peu de furtivité pour éviter les lasers et les gardes. Et tout une clique d'ennemis robotisés dont il faudra se défaire en utilisant les attaques



L'I.A. des ennemis n'est pas 🔫 des plus poussées, mais la variété compense cette lacune



Détruire les installations fait perdre de la valeur marchande du labo. Un nombre indique le montant

pour le moins originales que notre drôle de duo peut mettre en œuvre. Des combos destructrices seront indiquées par une voix mystérieuse, un employé du labo qui aide les deux fugitifs et leur dévoile les missions principales. Outre libérer les animaux de Genron, vous serez convié à saccager allégrement les installations, une expérience pour le moins jubilatoire. Ca permet aussi de se défouler lorsque l'on coince sur une phase du jeu. En effet, une belle part est laissée à l'initiative et consulter la map devient plus que vital pour s'y retrouver dans les entrelacements du labo. L'utilisation de l'environnement est ici quasi optimale. On ne peut pas accéder immédiatement à tous les niveaux d'une même pièce ; il faut trouver un moyen d'accéder à l'endroit voulu par des chemins de traverse.

#### fiche technique

Editeur Eidas Genre Nore de juneurs Niveaux de difficulté Augun Officulta. Continues Hore de nièces Spacial Existe sur Xbox et PC

Developpeur Crystal Dynamics Action/Aventure Sauvegardes

#### Sous couvert d'une bonne action on fait suoir au petit lapin les pires atrocités



─ Une map en 3D evec couleur et tout et tout. La classe Mais c'est un peu le cafouillis pour s'y retrouver.

#### Tronches de cake

Un autre point positif du titre réside dans les expressions phénoménales des deux protagonistes. Leur tronche d'ahuri shooté à la caféine est irrésistible. Redmond parle beaucoup et ne manque jamais de se plaindre des traitements que lui fait subir son acolyte. Les vannes fusent, aidées par des situations grotesques et improbables. Whiplash parvient à créer un petit univers comique et attachant. Le duo est toujours en mouvement et Redmond traîne parfois la patte pour suivre son compagnon. Les phases de combat et de destruction sont les plus speed, entraînant dans leur sillon de nombreuses chutes de frame-rate. Les défauts de réalisation sont assez nombreux mais pas très gênants ; collisions brouillonnes, vues caméra pas optimisées, I.A. des ennemis limitée. Des problèmes apparemment récurrents chez Crystal Dynamics ces derniers temps puisque l'on retrouve le même type de difficultés sur LoK: Defiance. Sauf qu'on les tolère plus facilement ici Whiplash fourmille d'idées, pas toujours bien exploitées certes, mais qui confèrent au gameplay une fraîcheur inattendue. Diriger un lapin gonflé à l'hélium n'est pas chose aisée. Celui-ci se dégonfle lorsqu'il heurte un obstacle. Whiplash possède une dose suffisante de réalisme pour le rendre cohérent, tempérant ainsi avec la folie furieuse du reste du jeu. Il sera notamment possible d'utiliser un canon dont les munitions ne sont autres que des poules. Du grand n'importe quoi ! Se laisser diver-

tır, être surpris par un titre ultra décalé n'arrive pas très souvent. Saluons donc l'équipe de Crystal Dynamics qui s'est bien lâchée sur ce titre et qui réussit à nous faire marrer. Et si la prochaine fois ils pouvaient débioquer un peu plus de crédits pour peaufiner leur titre, on n'en serait que plus ravi ! Ces derniers sont parvenus à créer des personnages charismatiques que l'on est immédiatement prêt à aider, libérant au passage les animaux soumis à de multiples tortures. L'humour fait partie intégrante de l'aventure Il n'est pas rare de croiser au détour d'un couloir une créature saugrenue comme une souris chevauchant une araignée mécanique électrifiée. Des rencontres impromptues, des situations improbables qui nous poussent à raisonner différemment. Le hic, c'est que l'on peut buter sur une broutille. Des mouches électriques seront là pour nous montrer la voie, il suffit de les libérer et de les suivre. Mais bon, on peut aussi consulter la map...





Attention, hélicoptère ! On dirige Spanx la fouine, mais pas le petit lapin



Les mouches électriques indiqueront le chemin à suivre, Il ne faut surtout pas les perdre de vue !

Notes

#### ្រែក្រោះក្រោះ

Des défauts mineurs qui auraient pu être gommes et qui sont tout de même frustrants.

#### 16 Esthétique

Surprenant <sup>†</sup> Chaque section du labo possède ses propres caractéristiques Très jolies d'ailleurs.

#### 17 Animation

Des expressions faciales convaincantes pour un effet comique Imparable !

#### פֿגַּנונטנינונינועי פֿ

Les mouvements s'enchaînent intuitivement. Les caméras doivent être orientees et ça c'est assez lourd



Excellents dialogues. Une musique qui agrémente harmonieusement les phases speed du jeu

#### elv eb eëruu

Qui dit jeu speed, dit durée de vie trop courte. Les épreuves n'étant pas insurmontables on arrive au bout trop tôt.



Plus

Duo comique Missions débiles Ambiance de ouf

#### בּנונעונו 🥌

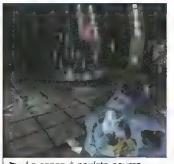
Realisation défailante Ambiance de ouf



Note d'intérêt

#### Plus loin...

Objet ladique officiement identifiable. Whiplash vient mettre son grain de folie chez Eidos et reussit à faire bonne figure face à des titres phare comme Legacy of Kein, Hitman au Deus Ex Lie titre qui n'est ni une suite, ni lie à une licence, c'est plutôt rane de nos jours!



Le canon à poulets pourra heurter la sensibilité de certains. Non, je plaisante là...



Les animaux libérés se joindront à Redmond et Spanx pour tabasser leurs tortionnaires.

### L'avis d'Angel

#### L'avis de Kamne

n in de neu i myseu gamepley i iki kama a man neu stead an me C des personneges charismatiques des a man plastium pu abbase in me afraichisment. Demmage oue le réalisme de pes de la production de la company de la Même, si la realisation est tres loin de la perfection, venigles n's en tre supprimen grace a son gameplay original, son humour décale et, surtour, au charisme de ses personnages. L'idée de la fouine qui martyrise le lapin de Tchernobyl pendant tout le jeu est juste géniale. J'en prendrai pour un dollar !



lain, 20 ans déjà ! Yes, vollà près de 240 longs et poussièreux mois qu'Argonaut Software traîne sa lourde carcasse dans l'univers coloré du ludo-numérisme. Presque un quart de siècle bien occupé à forger des chefs-d'œuvre tels que le Super FX ayant permis de donner vie à StarFox sur Super Nintendo (1993), et d'autres passages plus contestables avec l'arrivée poussive de Croc (1997) ou la délicieusement fantomatique création de Malice (2001) servant de démo technique à la Xbox avant de sombrer dans l'oubli le plus abyssal. Pourtant, alternant entre joie et cruelle désillusion, Argonaut a toutefois su traverser les années avec philosophie, Touchante attitude qui pourrait bien étonnamment porter ses fruits grâce à l-Ninja. Kékécé ? Oh, rien de spécial, juste une quête identitaire sur l'acceptation de soi censée délivrer un message numérique brassant les références Ainsi, arc-bouté entre la doctrine juste et droite



À l'intérieur d'un gigantesque mécha, vous allez distribuer les pains avec conviction





poisson dans l'eau. Le variété des missions confère un dynamisme rare à l-Ninia.

de Lao Tseu et la ligne claire de Miyamoto Musashi, l-Ninja vous entraînera... dans un p'tit jeu funeusement débile, résolument second degré. L'honneur et l'éthique de ces assassins de l'ombre volent ici en éclats dès la première séquence. Un peu roquet, un peu tout fou et visiblement possédé, notre héros à grosse tête saute partout et va malencontreusement pourfendre son Sensei, non pas façon puzzle, mais plutôt méthode Ginsu 2000. En clair, c'est la méga cata dès le début et c'est tant mieux...

#### Petit. mais costaud

Depuis mon enfance et mes premiers petits Pirnousses fondants, on m'a toujours appris à me méfier des mélanges. Il paraît que c'est indigeste et que ça brûle



->> Débile oui, mais bien entraîné, le ninja dispose d'une large palette d'actions... comme le katana hélicoptère ! Classe.



Certains duels au sommet vous feront combattre dans l'espace. Un concept volontairement « space ».

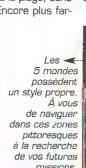
le ventre. Qui, il paraît. Sauf que là, HNinja jouant les apprentis sorciers et tentant le milk-shake ultime, il va bien falloir que je trempe ne serait-ce qu'une lèvre. D'entrée, c'est un peu la fête à l'inspiration. De Shinobi, pour les courses sur les murs, à Monkey Ball, pour les séquences de roulé-boulé sur une sphère, en passant par les combats de robots géants rappelant le bon vieux Goemon (et le design de Goldorak!), sans oublier les grinds de l'extrême et autres montagnes russes made in Sonic... ouchi mama, il y a de tout. Argonaut a même poussé le vice en succombant à la très tendance appellation « i-kekchose » (iPod. i-Mode... HNinja). Ça ne sert à rien, certes, mais c'est assumé donc tout va bien madame la marquise. En fait, HVinia arrive comme une heureuse alternative à la vague des jeux de plate-forme/action mêlant une pléiade de genres. Ainsi, attention, inutile de s'acharner sur le scénario épais comme du papier bible, il ne sert que de prétexte à une avalanche de situations comiques, et surtout furieusement ludiques. Ici, on est loin d'un

## Moi, fier Ninja Il arbeau eure peut et tête brûlee. Ninja (c'est son nom 1) va devoir acque de nouvelles centures, symboles vestimentaires et nonorhiques de se ognession. A chaque fin de niveau, vous objencrez danc un Dan supplementaire, et sivous avez realisé une viraire perf. Toombre de pieces col· léctées, de combos affectuées, etc.), vous pournez meire étaffe votre équipement en obtenant des lamas toujours plus affilées. Et ce tout de suite, c'est la grande classe

Jak II, on va droit à l'essentiel : des missions, un gameplay spécifique et des Dans à collecter pour progresser. Autant l'avouer, c'est ultra basique... mais plutôt efficace. Pas de prise de tête, pas d'objets mystérieux à trouver (juste des pièces et des bonus), pas de cinématiques à subir, du jeu, du jeu, rien que du jeu. Du fun aussi En clair, « l'aventure » parvient à insuffler de nouveau un peu d'insouciance et de fraîcheur au genre. Ce qui ne veut pas pour autant dire que le jeu est creux. Loin de là.

#### Back to the roots

Il faut bien comprendre le propos d'I-Ninja : multiplier les manières de s'amuser. Votre héros peut donc réaliser de nombreuses actions (courir sur les murs, prendre de l'élan dans des half-pipe, s'agripper à coups de grappin, combattre en se servant d'un katana, de shunkens ou de fléchettes, enchaîner les combos, etc.). Oui, le héros est un super actif qui bondit partout avec une aisance proche de celle du Prince de PoP. C'est dire. La prise en main ne pose aucune difficulté, malgré des angles de caméra pas toujours optimaux, mais c'est l'un des rares réels reproches (avec les musiques juste catastrophiques !). Alors bien sûr, par moments, certaines séquences pourront paraître un peu longuettes. Je pense principalement aux interminables. phases de shoot, voire au combat de méchas un tantinet répétiff à terme. Bien sûr. Mais à nouveau, plus qu'un problème de rythme, mieux vaut y voir une sorte d'hommage aux jeux qui ont bercé l'enfance de nombreux joueurs. I-Ninja, c'est une production « à l'ancienne », DJ Abdel en moins. Ce genre de jeu qui aime faire durer l'expérience afin de la rendre presque hypnotique, qui force à shooter des vaisseaux pendant dix bonnes minutes en les voyant se décomposer au fur et à mesure. La old school touch, men L'humour se veut aussi parfois « non-sensique ». Le ninja héros s'appelle « Ninja ». Son sensei répond au doux nom de « Sensei ». Et puis il y a l'ambiance générale qui, volontairement, ne rappelle pas du tout l'atmosphère recueillie des censiers en fleurs nippons. Ici, on se balade à la plage, dans un complexe ultra futuriste, dans une jungle luxuriante... Encore plus far-







 Après un début d'aventure très technologique, les environnements finiront par devenir sensiblement plus bucoliques. Plus « ninja-esques » surtout...



Malgré les apparences, il est possible de sortir

## P'tit jeu, mais maxi

felu, Ninja peut utiliser des tourelles de tir ou des lance-roquettes. Je vous le confirme, ça part dans tous les sens... mais c'est drôle et jouable, donc inutile de s'en plaindre. Pas profond pour un sou, l-Ninja parvient à séduire par son rythme éreintant. la surprenante diversité de ses phases de jeu et son ambiance résolument débile. Avec Maximo vs. Army of Zin, voilà un autre titre misant volontairement sur des rouages old school, parfois un peu lourdingues, mais finalement gentiment divertissants. Un p'tit jeu, certes, mais un vrai bon moment, sans chichi et poudre aux yeux. Ça change..

Gollum

#### Notes



#### Technique

La PS2 ne devrait pas trop s'éreinter tant la realisation se révete minimatiste



#### Esthétique

Le look des ninjas fait sourire Certains décors possedent une bonne ambiance, mais den de transcendant



#### תסנגובותונונג

Défilement fluide, courses du ninja parfois délirantes et attitudes bien débiles. Pas beau, mais rigolo



#### ยังไม้บนระเบริโน

Maigre l'abondance de gameplay differents, la prise en main ne souffre d'aucune difficulte majeure, Classe,



#### SULUS

Musiques « pourrissimes », il faut le reconnaître. Sorti de ca. les bruitages « Bruce Lee-style » font sourire



#### Durée de vie

5 univers comprenent près d'une dizaine de missions chacun il y a aura de quoi faire.



#### PHIS

incroyable variéte des situations La nervosité du gameplay. L'humour décalé



#### פונונטונו

Techniquement assez dépouillé La camera perfectible Les musiques cauchemardesques



NUSS ¿@¿etetut'l

#### Plus Ioin...

tera e PS2 ochen d ca la loi du marche



Les séquences « à la Monkey Ball » requièrent une attention et une précision de tous les instants. Pressure time !



Comme tout ninja qui se respecte, vous 🔫 posséderez un précieux grappin Plus original, vous pourrez grinder sur certaines surfaces !



#### L'avis de Gollum

Il faut prenore i Minja comme il est : un p'tit jeu, de mest donc clairement pas ce titre qui vous laissera d'impérissables souvenrs de grandes époèses ludique Non. En revanche, son gameplay ultre varié et accrocheur, mele à un humour déroutant, vous garantire de bonnes neures de fun. N'est-ce pas la l'essentiel ?

#### L'avis d'Angel

l'Ninja fait partie de ces jeux simplistes et sens pretention qui vous teront passer un bon moment devant la telé. Son gemeplay multiple ainsi que l'univers dans leque evolue notre ninja font oublier ses quelques défauts de «aalisation» Un très bon o'un jeu en somme, qui ne vous prendra pas la tête.





## Sonic Heroes

Quoi de mieux que d'entamer l'année avec un Sonic ? Enfin, ça c'est en théorie, parce qu'au final, dans la pratique. pour profiter du titre, il faut nécessairement s'acheter quelques tablettes de Tranxen. Si, si, je vous assure.

Des clés qui traînent un peu partout dans les niveaux vous permettront de débloquer certaines choses



fiche technique

conteur Seya Neveloppeur Some Team [Japon] Genre Plate-forme Nhre de joueurs 1 [2 éa mode Battle] Niveaux de difficulté. 1 (+ 1 à débloquer) Difficulté Moyenne Continues Sauvegardes (3 blocs) Spécial Son Dolby Digital Existe sur Bientôt sur GC

ge yantilateur. / -uniliser de parapible de Mis Le parapluie de Mr Big lui permet de flotter un moment en l'air.

aahhhh, je me souviens encore, il y a tout plem d'années, je déballai le premier Sonic sur MegaDrive, Quelle baffe technologique pour l'époque ! Les scrollings, la musique, la maniabilité parfaite... Tout ça me fait encore rêver. Depuis, le lifting à la sauce 3D a changé bien des choses. Je dois dire que malgré la débauche d'énergie des Sonic Adventure 1 et 2, je n'ai jamais réellement retrouvé ce qui m'avait plu chez Sonic à l'époque bênie de la 2D et des sprites. C'est probablement assez rétrograde de dire ça, mais je l'assume. Cela dit, ça ne m'empêche pas d'être excité comme une puce à chaque fois qu'on reçoit un nouveau volet à la rédac'. Cette année, c'est Sonic Heroes qui s'y colle et qui, pour la première fois de l'histoire, est destiné à sortir sur toutes les plates-formes du monde (même si la mouture GC prend du retard...), y compris sur PC. Si le genre est toujours le même (hélas, serais-

Le grind est une discipline habituelle dans les Sonic.





La fin du niveau est toujours symbolisée par un anneau géant. Certaines choses ne changent pas.

je tenté de dire), l'approche est un poil différente. On dirige non pas un seul personnage, mais toute une escouade composée de trois héros, chacun possédant un rôle différent.

#### I am a Sonic fan

Quatre équipes sont disponibles en début de partie. Chacune possède un scénario propre, même si ce dernier tient sur un confetti. Bien évidemment, les personnages diffèrent entre chaque team, mais on retrouve toujours des caractéristiques communes Dans chaque équipe, il y a un personnage qui court super vite, un autre qui peut accéder à des endroits élevés en volant un court instant et enfin un dernier spécialiste de la baston. Donc voilà, le principe de base, c'est qu'il faudra constamment jongler de l'un à l'autre afin de se sortir le mieux possible d'une situation donnée. Pour le reste, il faut avouer que l'on retrouve les bases d'un Sonic ; de la plate-forme somme toute assez banale. On remarque néanmoins un level design vraiment chiadé qui a dû demander un boulot hallucinant. C'est bien simple, pour aller

#### La série des Sonic commence à chuter dangereusement

d'un bout à l'autre d'un niveau, il faut, dans le meilleur des cas, au moins cinq minutes. Et encore, ca c'est en speedant comme un malade. Le tout est composé des habituelles rampes et loopings qui permettent de foncer dans tous les sens, des bumpers qui nous expédient en l'air... Bref, le lot habituel.

#### Bugfest!

Le problème, c'est qu'il est aussi livré avec les bugs qui vont avec. Ca me fait mal de le dire, mais Sonic Heroes en est truffé, ce qui, hélas, devient aussi une constante dans les jeux dédiés au hérisson (Sonic Adventure 2... au secours !). On se retrouve donc avec une maniabilité à la limite du supportable. Prendre en main Sonic ou tout autre perso rapide, sur une passerelle étroite, c'est s'exposer à chuter et perdre bêtement une vie. Dans ce genre de situation, il devient presque nécessaire de prendre possession d'un autre personnage pour parer à ce problème. De même, on a encore droit à des murs que l'on traverse, ainsi qu'à une gestion des sauts, très, mais alors très approximative, ce qui, pour un jeu de plateforme pure, fait vraiment tache. Résultat, on perd plus souvent à cause de ces nombreux défauts qu'à cause de la difficulté du jeu en elle-même.





#### Les modes de jeu

Outre le made Histoire, en dispose d'un mode Défi dans lequel on doit refaire les niveaux dans le temps imparti, ainsi qu'un mode Battle qui permettre d'af fronter un autre joueur. Néanmoins, pour les débloquer, il faudra nécessairement passer le mode Histoire afin de récupérer les emblèmes néces saires. Pour cele, un conseil, commencez par le scenario le plus facile, celui d'Amy, avec lequel on termine le jeu sans trop de problème.

Ca craint. Du coup, les 14 niveaux (plus les affrontements contre les boss) pourraient se boucler rapidement, mais on passe son temps à recommencer inlassablement à cause d'un saut inopportun. Crovezmoi, il n'y a rien de plus rageant! De plus, il faut bien avouer qu'une fois que l'on a bien saisi le fonctionnement de l'équipe, le titre devient très linéaire et on enchaîne les niveaux sans réelle excitation. Enfin, graphiquement, ce n'est pas moche, non, mais on ne peut pas dire que cela soit phénoménal non plus. Heureusement, les animations sont ultra rapides. tout en gardant un frame-rate constant quasiment en toutes circonstances. Mais non, définitivement, on peut chercher des points positifs pendant des heures pour rattraper le coup, les



I'on choisit.

### Notes



Tachnique

Rien de particulier à noter, c'est juste moyen



Le look Sonic marche toujours grâce au design de ses persos bien delires.



เเดโรเรแน้นไร

Comme d'hab', ca va à 2 000 a l'heure et le frame-rate supporte le coup



Mandabilitá

Manipuler le perso rapide est un cauchemar mieux vaut prier avant de faire un saut . Bref ca craint



SULE

Mouais, le hard-rock japonais, c'est pas mal, mais bon En revanche, les voix des persos sont sympas



ely eh eèthG

Si on arrive a surmonter les bugs, ca va encore, mais j'en connais qui laisseront tomber avant.



P1115

Les animations Le système d'équipe.



בעוני ענ

Les nombreux bugs La maniabilité Les cameras



Mote d'intérêt

#### Plus Ioin...

Ça n'a rien a voir, mais je viens d'apprendre que mon coffret anniversaire des 10 ans de Sonic, distribue par Sega en édition limitée à l'époque de Sonic Adventure 2 et que je gardais précieusement, ne vaut rien. Il est dispo sur Liksang.com a moins de 9 euros. Ouais, je suis bien déc



sont un vrai calvaire en termes de maniabilité

#### L'avis d'Angel

J'en connais chez la Sonic Team qui, pour 2004, . de ne plus sortir de titre 🏜 buggë et aussi peu n urtout le e titre au bugge et aussi peu mani au di cout le éc a sait longtem que je ne métais pas tapé d 1, de suis déçu, déçu, mais déçu... A un point... a un Sonic. Sans déc de nerfs sue

#### L'avis de Teckos

La serie commence définitivement à me lasser, moi qui pourtant étais un grand, adorateur des précédents opus. Le hérisson s'essouffle, fatigue d'avoir couru plus d'une dizaine d'années, et trouve difficilement l'energie pour supprendre à nouveau Concernant les bugs, il paraît qu'ils vont être corrigés... Qui sait



## Everquest Online Adventures

Sony se devait de nous offrir le premier RPG massivement multijoueur (MMORPG) sur PS2 en Europe Pour une première, il fallait un grand nom. FFXI étant en conge, c'est EverQuest qui s'y colle!

verQuest représente aujourd'hui ce que beaucoup appelleront une institution. Véritable phénomène

communautaire sur les machines qui plantent, à l'instar de Counter-Strike testé le mois dernier, le soft continue d'attirer de nouveaux adeptes depuis sa sortie en 1999. Pourquoi donc ? Un univers gigantesque, une réalisation remarquable (du moins pour l'époque) et un gameplay intéressant où montée en puissance côtoie volontiers une certaine idée du groupe d'aventuriers et de la camaraderie. Voilà les raisons de ce succès hors du commun L'adapter sur console de salon constitue donc une sorte de test. D'abord à l'égard des gamers qui se sont essayés à la version PC, plus enclins à émettre des critiques fondées sur ce « cousin » inédit. Puis pour déterminer si oui ou non le public de la PS2 adhérera à ce monde féerique ainsi qu'à cet esprit particulier. Vous savez, celui qui dit ; « Il te faut absolument bénéficier de l'adaptateur réseau Ethernet et d'une connexion haut débit car tu ne trouveras point de mode offline. Prépare-toi aussi à payer un abonnement mensuel (10,20 euros) après ta période d'essai d'un mois, petite chose, car la durée de vie illimitée, ça n'a pas de prix! » Ce que cet esprit oublie



La création de personnages peut donner de bons délires



Nager et combettre sous l'eau, c'est possible.

de signaler au passage, c'est qu'il faut aussi libérer vachement de place sur sa carte mémoire : 3 MB. Mais aussi qu'il est conseillé d'acheter un clavier USB afin de converser convenablement avec les personnes croisées sur le continent de Tunaria. Cela représente un paquet de sacrifices. Alors pour éviter de sombrer dans une sinistrose post-soldes, il paraît préférable d'engager un test en bonne et due forme de cette ambitieuse mouture PS2.

#### Toujours quetes

Vient le moment tant attendu de la création de votre personnage, votre avatar. Je dis « votre », mais vous pourrez en avoir 8 simultanément. Il s'agira de choisir votre race parmi 10 : barbare, elfe noir, nain, elfe, érudit, gnome, halfelin, humain de l'Est, humain de l'Ouest et troll. Chacune abrite les deux sexes et je dois avouer qu'incarner une naine barbue ou une

Les effets de lumière sont mignons.







On rencontre souvent des gens puissants dans les bonnes auberges.

femelle troll n'est peut-être pas de très bon goût, mais c'que c'est drôle! Puis il faudra opter pour une classe entre les 14 proposées : barde, clerc, druide, enchanteur, magicien, moine, nécromancien, paladin, rôdeur, maraudeur, chevalier de l'ombre, chaman, guerrier ou sorcier. Ensuite, à vous de gérer le physique de votre champion avec le peu de possibilités offertes et de répartir des points bonus dans ses attributs-clés, tels que la résistance et la force pour un barbare. Enfin, vous pouvez vous lancer l'aventure. Cette « naissance » aura toujours lieu à proximité du chef de votre guilde. Celui-ci demeurera votre interlocuteur principal, pour ne pas dire le seul, tout au long de votre apprentissage. Première tâche : aller chercher un objet prépayé chez un marchand, Facile, Seconde épreuve : trouver le gardesprit du coin, sorte de checkpoint vivant, qui lui-même exigera que vous alliez vous présenter au cocher de la ville. Après tout ça, la véritable aventure débute avec des missions plus musclées. De manière générale, vous devrez tuer du monstre et ramener une preuve de votre fait Et

#### fiche technique

Editeur Sony Online Entertainment
Developpeur Verant Interactive (USA)
Genre MMORPE
None de judeurs (
Niveaux de difficulté
Difficulté Variable
Continues 3 000 KB

Special Online only (10,20 €/mois)

Existe sur PC

# EverQuest Online Adventures vous enterme dans une véritable bulle, avec cette impression que le temps passe trop vite



des animaux fantastiques, il y en a une pelletée et en nombre infini. Il faudra premièrement vous farcir les petites bébêtes comme des rats, des corbeaux ou des couleuvres. Progressivement, vous en viendrez aux gobelins, aux orcs, aux ours et, qui sait, un jour, aux dragons. Mais d'ici à ce jour tant attendu, vous devrez surveiller la couleur de l'indicateur de visée, qui indiquera une mort certaine s'il tend vers le rouge... Un moyen efficace et rapide d'éviter les ennuis! Heureusement, EOA se montre plus profond qu'un simple enchaînement de combats en solitaire et de « loots » (pillage des cadavres ennemis pour revendre les objets ramassés). Vous pourrez également apprendre d'autres compétences, comme la forge ou la pêche. Utile pour se sustenter ou se fabriquer une armure bien classe!

#### Massivement multijoueur

L'intérêt premier de ce style de divertissement est bien évidemment de rencontrer des joueurs, de les pousser à former des confréries et partir ensemble à l'aventure. L'union fait la force ainsi que le gameplay. Si vous êtes du genre timide, oubliez : vous vous ennuierez bien vite. Alors qu'en groupe, non seulement les XP pleuvront mais le rythme paraîtra plus intense. Et qui dit communication, dit « chat ». Malgré les efforts considérables des programmeurs pour nous offrir une maniabilité parfaitement adaptée à la Dual Shock 2 via des raccourcis bien pensés, le clavier virtuel demeu-



Ok, EverQuest se revele être très bien. Mais, au Japon, sur PS2, ils ont ce que Teck, Julo et moi ne lachons, plus sur nos ordis (dans la langue de Shakespeare). Final Fantasy XI. De jeu e Juste trans formé nos vies en les amenant au point zèro de la vie sociale. Pour ma part, je ne sors plus, le malade imaginaire se fait battre per LNA et notre redac chef (NDTeckos. Duais clest ca, dis au revoir à tes piges M) ne vient plus au bureau. Beau, avec un univers riche et verie, nul doute que l'on a affaire à une super réussite. Tristan ne la pas, et il est dégoûté. Dès lors, une question nous teraude quand débarquera tell en Europe 2 Grand mystère.

re repoussant. En revanche, armé d'un clavier, les conversations rront bon train. Et avec elles, des amitiés virtuelles naîtront sûrement. Il en découlera très certainement une longue épopée sur le continent de Tunaria qui, en passant, s'avère tout bonnement gigantesque. Franchement moche aussi. La réalisation se situe assurément un cran au-dessus du titre sur ordinateur, mais les textures sont basiques et le cubisme est de rigueur. Les musiques sont d'une grande discrétion et les bruitages assez redondants en ce qui concerne les cris ennemis. Au départ rebutant, on oublie ces aspects pour se concentrer sur le véritable intérêt du jeu : une vie nouvelle. Et on est absorbé. Il est clair qu'il est nécessaire de consacrer un temps dingue à EverQuest pour en tirer le maximum. Plus vous y jouerez, plus vous vous sentirez obligé de vous y abandonner, surtout avec le nombre important de races et de classes à votre disposition. C'est ce qu'on appelle une drogue. En cela, le jeu se hisse au même niveau que la version PC et réussit à s'imposer comme un ban titre. Aux consoleux de décider de son avenir...

Plume



→ Une fois le monstre vaincu, vous pourrez ramasser des trésors

### Notes



#### eupladoet

Ce n'est pas par son moteur graphique que EOA accroche ...



#### នី១វវាទ៍ពីព្យាទ

Un univers gigantesque qui n'est pas dénue de charme



#### ក<mark>្រាវ្ទាយនៃដែល</mark>ក្រ

D'une grande fluidité, même avec un ecran bien charge.



#### Mamiabilită

Jouabilité bien adaptée au pad Ajoutez un clavier et c'est bonheur !



#### SUNG

Des musiques effacées et des bruitages moyens.



#### Durše de vie

Partant du principe qu'il n'y a pas de fin



#### Plus

Un monde gigantesque. Un véritable esprit de communauté. Une maniabilité bien pensée.



#### פונונט וענ

Bouh ! C'est laid Monseigneur ! L'abonnement.. Tue toute vie sociale



etoli d'intèi

#### Plus Ioin...

se voit gratifié d'un add-oi en terre américaine. Intelligemment nommé EverQuest Online Adventures: Frontiers. Celuici apporte de nouvelles aires de jeu, des modèles de personnages améliorés, du contenu, des quêtes et tout plein de choses hyper intéressantes

Je n'ai pas pu résister à l'envie de vous montrer une femme troli.



#### Lavis de Plums

#### L'avis de Teckos

promier MMORPG en 3B. abres des amessa Ultims Online. La para mange poine plus hou. I poine ous interess. Com de du genre sur console, alors saluons l'initiative.

### MachayStation 2 Strategie temps reel



## Goblin Commander Unleash The Horde

Quand d'anciens membres de la Blizzard Team s'essayent à la STR sur console, ca donne une luite de clan édulcorée et résolument élaborée pour le grand public. Ou comment expliquer aux ignares ce genre habituellement réservé au monde du PC.

utant l'avouer tout de suite, n'étant pas vraiment fan des jeux de stratégie en temps réel, la perspective de diriger une bande de nams et de leur faire livrer bataille m'enchantait autant que de manger une glace chocolat-pistache par -12° Goblin Commander s'adressait d'autant plus à ma petite personne. Si, si. Un jeu imaginé par des mecs qui ont bossé sur Warcraft ou Starcraft ne pouvait pas être une bouse ludo-numérique. Après quelques heures de jeu, on peut leur reconnaître un certain talent pour la mise au point d'un gameplay assez complexe, et en même temps suffisamment bien pensé pour les néophytes comme moi Les autres peuvent retourner se coucher.

#### Console friendly

On commence par contrôler un clan, imposé, et on part à l'attaque. Deux autres clans pourront être dirigés une fois qu'ils auront été vaincus et asservis. Chaque troupe peut au maximum comporter dix membres qu'il faudra créer et armer avant de débuter chaque nouvelle mission. On se rend dans leur



Les commandes sont utilisées au maximum. Le gameplay reste le point fort du jeu.

### fiche technique

Miteur <u>Uaraliquiaur</u> <u> विसार</u> स Hora de jouaurs liveaux de difficulte Until Builte Continues Turs de Klairs

Jalego Entertainment Jaleco Entertainment (USA) Stratégie temps réel 1 au 2 Augun, Mayenne Sauvegardes (481 XO)

Special Pas de mode online ! wiste sur GC, Kbox

maison mère et on sélectionne les différents petits gobelins avec leurs armes, que l'on peut optimiser en échange de pièces d'or ou d'âmes

récoltées en détruisant les éléments du décor, ou près de fontaines

prévues à cet effet. Alterner entre les commandes s'acquiert aisément,

des petits rappels sont toujours prévus sur le parcours quant à ce qu'il

faut faire et l'utilité des divers éléments. On suit les ordres du chef de

la troupe qui nous exhorte à tout détruire et à prendre possession des

armes ennemies. Outre le mode Campagne répétitif, on peut s'essayer

au mode multijoueur, qui ne permet qu'un affrontement en un contre

un en écran séparé. Pas évident de mettre en place une stratégie quand

votre adversaire peut observer vos moindres faits et gestes I Goblin

Commander est l'un des seuls titres de stratégie en temps réel sur

console dont le gameplay habilement imaginé autorise les néophytes à

goûter aux joies des luttes de clan en live. Du fait de la redondance de

l'action, les captiver sur la durée est une autre histoire... Sans oublier

qu'il faut se farcir le dialecte mi-allemand, mi-yaourt des gobelins.

L'action vire souvent «

basiques : destruction

au chaos lors des batailles. Les ordres donnés restent.

et protection

 Contrôler le titan et ses petites troupes est nlutôt. agréable, malaré la lenteur des déplacements.

## lotes



#### Technique

Ralentissements et batailles assez chaotiques. Un univers heroicfantasy convaincant, cependant.



#### <u> ៩១វវាទំវៀបម</u>

C'est assez moche Des couteurs criardes pour les décors. mais de jolis effets de lumière



#### สมเการเรียงเกินไร

C'est pas l'extase, mais la console supporte sans trop de dégâts un nombre important de persos.



#### בַּצַ נַנננבּנננבּנננ

La manette est exploitee au maximum. On dirige facilement 3 troupes et un monstre géant. Un exploit.



#### ゔリリゔ

Un mangue de punch évident avec des mélodies fantomatiques. Bruits de destruction bien présents.



#### Durée de vie

Les troupes peuvent être reconstituees en permanence (ca prend du temps) et les pertes sont nombreuses.



Le gameplay L'interface



#### Noins

Lméaire Dirigiste Et le online ?



Mode d'intérêt

#### Plus Ioin...

 Les obiectifs étant donnés au cours de chaque mission, il reste peu de place pour la libre initiative l

#### L'avis de Karina

#### 'avis de Gollum

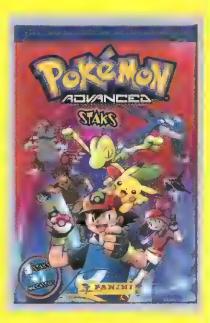
## 100% DELIRES





2 SURPRISES GRATUITES

#### **TES STAKS**





TA LAMPE TORCHE

ONCE L'ACHETER

EST EN VENTE ACTUELLEMENT



## Maximo us Army of Zin

Lorsque Arthur décida de prendre sa retraite, la légende Ghost n'Goblins raillit vaciller, à jamais évanouie dans les limbes du passé. C'était sans compter sur le nynamique Maximo et sa copine, la Faucheuse. Une histoire à dormir debout pour un jeu d'action qui assure un hum max. Oui, j'ai honte!

ttention, grande première! Plutôt frileux lorsqu'il s'agit d'externaliser ses productions, Capcom s'est pourtant jeté à l'eau en « osant » déléguer la création d'une de ses principales franchises à un développeur occidental, et plus précisément américain. En effet, après avoir coproduit le sympathique Maximo: Ghosts to Glory, Capcom Production Studio 8 s'attaque aujourd'hui à un vrai challenge en réalisant intégralement cette suite résolument épique. Pas de méprise toutefois, Maximo vs Army of Zin ne devrait pas révolutionner le genre de l'action un tantinet brutale. Ici, le style se veut direct et si le scénario occupe désormais une place plus conséquente (il prend la suite directe du premier volet), l'essence même du titre s'articule autour d'un principe simple : « combat/plate-forme ». Une véritable ode à l'esprit old school des épisodes originaux, ceux qui, à l'époque des Ghouls'n'Ghosts, avaient su créer la légende, forger l'imaginaire de millions de joueurs. Oui, c'est beau.



Vous obligeant à « trouvaille » la faille, les affrontements contre les boss se révèlent très old school dans leur approche.

#### fiche technique

Colteur, Capcom

- Sycoppeur Capcom Studio B [États-Unis]

- Genre Action

- Nore de Jugur 1

- Niveaux de difficulte 2

- Officulte Élevée

- Continues À acheter

- June de niveaux 21

- Spacj 1 La old schooler touch

Basic sur Rien d'autre, keud, nada...



De la suite dans les idées

Histoire d'éviter de se fourvayer, les créateurs ont eu la bonne idée de sortir le grimoire du « Comment élaborer une suite, plutôt bonne si possible ». Dans cette quête métaphysique d'une profondeur abyssale, l'essentiel réside dans un mot : « plus ». Ainsi, les environnements sont devenus « plus » grands, « plus » colorés, « plus » immersifs. Il faudra aussi composer avec une palette d'animations sensiblement étoffée proposant près de 30 mouvements bien pêchus, tandis que les possibilités de Maximo se révè-



permet de lier vos frappes



Victime de la mode, Maximo arbore de magnifiques armures dorées ou des caleçons mystiques. Au choix

et de faire exploser le compteur. Rien de fondamentalement original, mais une addition notable toutefois pour les amateurs de prouesses chevaleresques, surtout qu'une notion de freestyle (coups rotatifs, frappe accélérée, etc.) a été introduite en imprimant des directions spécifiques au pad analogique. Une dextérité décuplée que l'on doit aussi à l'assouplissement de la prise en main offrant désormais un feeling général plus agréable, moins rigide. N'allez toutefois pas imaginer que la difficulté, diaboliquement symptomatique de l'esprit du premier opus, s'est estompée. Disons plutôt que, profitant de la possibilité de sauvegarder à n'importe quel moment et d'une fréquence de checkpoints plus élevée, la progression s'en trouve moins heurtée. Le caractère frustrant,

#### De Famitsu à Maximo

Il sappete Sesami i viatsashica et a vite impose sa patte dans de serptretises productions ludo-namenques. Ainsi hormis la realisación de la charte graphique et du design géneral des deux volets de viaximo mornine sest aussi illustre en mettant en images des productions pudado soft. Mais la vertable carte de visite de obsumu respectionnement en ordies austrures rebidomedaires ou magazine nippor l'amisso en ou le petit renard qui endosse la rance de millaiet. Proenos de jeux que des la puda oreation. Viaxioshia. Nel done





## Moins difficile mais plus complet, ce Maximo assure

Cette suite
se veut plus
altruiste,
vous obligeant
à sauver
de nombreux
villageois ou de
charmantes
villageoises.





→ Une carte à cheminement lineaire vous permettra de jauger votre progression. Il est souvent nécessaire de revenir en arrière pour tout débloquer

voire exaspérant, de cette difficulté exacerbée a donc été mis de côté, sans pour autant renier le côté ardu des affrontements. Chaque erreur se paie cash, c'est la règle... sauf si vous avez fait le plein en armures de bourgeois! Ces dernières effectuent d'ailleurs leur grand retour, tout comme les caleçons (la marque de fabrique de cette saga) qui, petite nouveauté, peuvent maintenant abriter des habilités spécifiques (plus de résistances, découverte des coffres cachés, etc.). Mouais, y s'prendrait pas pour José l'gars Maximo?

#### Survie et altruisme

La principale innovation du titre réside incontestablement dans l'interaction décuplée avec votre environnement direct. Fini l'égoisme, désormais vous devrez donc venir en aide aux villageois apeurés. Un objectif qui requiert une



La dimension économique demeure bien présente puisque vous devrez acheter équipement, continues et habilites !



La palette de mouvements de Maximo s'est singulièrement étoffée. Vos ennemis vont apprécien

attention de tous les instants, puisque l'armée de Zin se montre impitoyable, coursant hommes et femmes. Mais même au Moyen Âge, chaque coup de main peut se monnayer, et c'est bien là l'astuce vous poussant à risquer votre vie pour celle de ces campagnards sans défense! En effet, chaque survivant vous remettra quelques piécettes, voire un véntable trésor... que vous vous ferez une joie d'échanger contre de nouvelles habilités ou des jetons de continues. Car oui, dans ce Maximo 2, tout s'achète, et souvent à prix fort d'ailleurs. Au chapitre des ajouts substantiels, vous pourrez aussi noter l'omniprésence de la Mort. En effet, la Faucheuse vous escortera et pourra même être appelée en renfort dès lors que votre jauge d'âmes atteindra la zone critique. Idéal pour faire le ménage dans un niveau et balayer d'un coup de faux les créatures les plus démoniaques. Bien évidemment, cette « invocation » ne s'éternisera pas, ce qui vous obligera à la manier avec précaution. Une infime dimension stratégique qui vient apporter un soupçon de profondeur à ce beat them all next-gen qui s'associe aussi à la précision de nombreuses phases de plate-forme. Bon timing et réflexes occuperont ici une place prépondérante. Heureusement, ces séquences offrent l'occasion de remarquer combien le jeu de caméra (paramétrable au pad analogique) ne souffre d'aucun défaut majeur. No soucaie. Aaaaah! et puis histoire de bien enfoncer le clou, n'oublions pas que Maximo 2 reste avant tout un jeu bien délirant. Coloré, gorgé de clins d'œil (contes russes, Men In Black, Don Quichotte & Co), il bénéficie d'une ambiance suffisamment captivante pour attirer old schoolers et fans d'action épicée. Un bon défouloir certes ardu, mais résolument prenant. Et toc!

#### Gollum

### Notes

#### 14) 100

#### Technique

Bien qu'enchanteur, l'univers de Maximo ne multiplie pas non plus les prouesses techniques.

#### 15 Esthétique

Lagreable patte de Susumu Matsushita et les graphismes colorés tres cartoon offrent un excellent rendu

#### **(b)**

#### เเอโรเรเนโนไร

Maximo dispose d'une large palette de coups et se dandine avec élégance Très correct.

#### 16

#### etilidatouslul

Vu la simplicité des actions (taper, sauter), la prise en main ne pose pas de souci particulier



#### SUNS

Bruitages percutants et bande-son héroique à souhait , pas de doute, l'ambiance est reusaie

#### Durão do vio

Une vingtaine de niveaux a la difficulté vite croissante, mais une fois fini on n'y revient pas non plus dix fois

### Cet if

#### פונוק

Cet indesc<mark>riptible</mark> plaisir old school Lambiance générale Le challe<mark>nge</mark> bien corsé.



#### פוזנטונו

Le genre a ses propres limites. Certains sauts tres euh chauds Assez répétitif dans le fond



etoki d'intêrêt

#### Plus Ioin...

Makaimura Online alias Ghouis'n Ghosts Online noula! ca fait des mois qu'on l'a évoqué... avant de ne plus jamais en entendre parler. Pourtant le titre serait bien en développement sur PS2 et Xbox. Les p'tits Taiwanais de Game Factory seraient sur le coup Bon courage les gars...



➤ Histoire de varier les plaisirs, certaines missions s'effectueront en temps limité

#### L'avis de Gollum

Il faut etre trans, Mestino vs Army at 210 re benencie pas in inclusivament princer par terre. Son geneplay ne s'illustre pas non plus par une richesse et une profondeu siderantes. Non Pour ant voila, c'est un effet la sauce frend, l'ambience attine et on tranche de robot à l'envi. Un plaisir simple, oui, mais sacrément défoulant.

#### L'avis de Julo

Le premier episode mavair peja conque, abom és menes, raisons un gamepia, delicieusement old school, une realisation simple mais élégante, une emblante excellente, et puis ce pétit je ne sais quoi qui vous pousse à progresse; sans cess un excellent titre de plate-forme/action, surement l'un des tout meilleurs meme.



## Arc Le Clan des Deimos

Pour son quatrième opus d'Arc the Lad, Sony s'est offert les services de Cattle Call. Le développeur japonals a tenté l'innovation, mais en vain... Même les plus gros dévoreurs de RPG peuvent y réfléchir à deux fois avant de tenter l'expérience

usqu'ici, la série des Arc the Lad n'a jamais passé les frontières européennes. Ce quatrième épisode, qui est aussi le premier sur PlayStation 2, en sera donc le premier ambassadeur dans notre vieille contrée... Dommage, il s'agit sans doute du moins bon ! Le Clan des Deimos n'est pourtant pas dénué de quelques petites qualités, mais il aura tôt fait de lasser, voire d'énerver les différents joueurs qui s'y colleront... novices comme aficionados du genre. Mais commençons par le commencement, le scénario, élément primordial dans la qualité d'un RPG.



Si deux personnages sont proches l'un de l'autre sur le chemp de bataille, il sera possible de faire des attaques groupées de temps à autre

#### fiche technique

inteur Sony V. i.f.
Diveloppeur Cattle Call (Japon)
Henre 1946
Tore de Joueurs 1
Niveoux de difficulté Aucun
Officulté l'adité
Continues Sauvegardes
Jure de persos fo
Spécial
Existe sur dien d'aucre



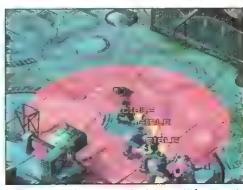
#### Ying Yang

De ce côté, le jeu ne s'en sort pas trop mal. L'atmosphère est certes beaucoup moins médiévale et accrocheuse que dans les premiers épisodes, mais elle propose tout de même de quoi se divertir. Dans l'univers de ce nouvel Arc, les humains cohabitent difficilement avec une race de monstres intelligents : les Deimos. L'objet de toutes leurs discordes concerne les pierres d'esprit. En effet, les uns les utilisent comme source d'énergie pour alimenter leurs différentes technologies, tandis que les autres en tirent leur énergie magique vitale. Difficile d'éviter les combats incessants qui font rage depuis quelques bonnes années, difficile de régler une situation qui va en s'empirant de jour en jour, tandis que les deux races s'organisent de mieux en mieux pour se faire la guerre. Dans ce cadre, vous incarnerez non pas un héros, mais deux, chacun dans un camp différent. Successivement, vous vous

Les déplacements sur la map se résument à des choix au curseur .



rallierez donc aux humains avec Kharg, jeune combattant vouant une haine féroce aux Deimos (qui ont tué son père spirituel), puis aux Deimos avec Darc, jeune « sang mêlé », mi-homme mi-Deimos, peu fier de ses origines humaines mais tout de même rejeté par les siens... Évidemment, les deux personnages principaux seront amenés à se rencontrer, à s'opposer, mais aussi à se trouver des points communs. Je ne vous en dis pas plus. Cette histoire est assez banale dans son déroulement, mais demeure le seul point à peu près positif qui vous poussera à avancer dans l'aventure.



Selon l'arme équipée, la <mark>zo</mark>ne de frappe <del>«</del> peut varier en taille.



Pour le reste, Arc : Le Clan des Deimos déçoit beaucoup. La réalisation est franchement vieillotte (le jeu est pourtant sorti il y a moins d'un an au Japon) et le design général oscille entre le moyen, le classique et le mauvais goût. La plupart des musiques sont assez mai choisies, ou assez mauvaises tout court, et je ne vous parle pas des doublages! Ces derniers surviennent durant quelques cinématiques, mais aussi et surtout en plein combat, avant le tour de chaque perso... Les mêmes phrases (du genre « prends ça », avec une intonation turbo ridicule) reviennent en boucle à longueur de temps, et croyez-moi, ça saoule très vite! Les défauts ne s'arrêtent pas là malheureusement, puisqu'en termes de gameplay, il n'y a pas plus de quoi se réjouir... Le système de progression est d'une simplicité absolue, avec un mini-objectif à remplir dans un village, puis un déplacement forcé vers un autre, avec de temps à autre un combat... Et

#### Et à côté ?

Pour un RPG récent. Anc le Clan des Deimos offre très peu de quêtes annexes et de conus le déroulement de l'aventure est parfaitement linéaire, po yous prend sans cesse par la mein, le chemine ment sur la carte est impose. Seul avantage à s'égarer un peu, des personnages bonus à recruter, ainsi que des arènes de combat pour gagner qualques objets médits. Point un peu lèger et surtout pas de quoi naturager le reste.

#### nef nr, ng gang etnesetder opræge etnesetder opræge etnesetder etnig en din, ned um, n

les combats d'ailleurs, ils sont juste ultra poussifs! Leur déroulement est d'une lenteur énervante et les possibilités offertes carrément insuffisantes. On se déplace dans son champ, on frappe de plus ou moins loin selon son arme, on sort deux ou trois magies/coups spéciaux, on gère son équipement de manière parfaitement conventionnelle... Bof.

En bref, le novice en RPG s'ennuiera sec, pestant sur la réalisation et la lourdeur de la progression, tandis que le core gamer jugera le contenu bien trop insuffisant et la liberté bien trop restreinte pour se passionner quelques dizaines d'heures.

Julo

### Notes



#### enbruriaet.

Rien de spécial à signaler Une réalisation propre mais vieillotte



#### 

Des environnements et des décors parfaitement classiques, un character design sympa mais moyen



#### מסולובותותל

Les personnages sont un peu raides. Pas de ralentissements



#### פֿ*לַ דְּלְנְׁלֵנִינִבּּנְנְינ*ִבּּוֹלְיִ

L'interfece est assez simple et efficace. Prise en main rapide mais possibilités peu étendues.



#### בונטכ

Certaines compositions sont acceptables, mais la plupart agacent et ne collent pas. Doublages catastrophiques !



#### eir eh eerhu

Comptez environ 40 h de jeu. Certains personnages cachés à trouver, mais sinon très peu de quêtes annexes.



#### PLUE

Un double scênario assez sympa



#### בנונטונו

Un RPG viellot et poussif. Manque de possibilités Combats lourds et voix foireuses



llote d'Intêrêt

#### Plus Ioin...

veloppeur de Tsugunai en 2001) en est à son coup d'essai dans la série des Arc the Lad. On doit en effet les trois premiers épisodes (et la compile) à Arc Entertainment

> Darc, ecoute mos! Un grand malkeur approche. destruction de tous les Dein

 Les visions de Darc le révèlent sauveur des Deimos.



riquiqui.

Détrompez-vous : les environnements sont vraiment

#### L'avia de Julo

Entertrinia de la companya de la com

Les Firbles renferment des secrets interessants..

Qu'est-ce que je raconte În ne peux même pas me

#### L'avis de Gollum

repose PFA, secon Referencia in such considerante. Le pour mes consecute a un PSA?
Enste consect. Melgre des efforts de recisebon et un scenere pluce, accordence. A
e Can des Dermos apicos. Profine y mohadoux, y y steme de condex apocados sons françaises crispances... Cruelle deception pour se RPG sans envengure.



## Downhill Domination

Maintenant que j'y pense, je crois bien qu'il n'y a jamais eu de jeu dédié intégralement à la descente a VTI Donc hop, encore un genre couvert qui trouvera surement des adeptes un peu partout dans le monde



éjà à l'origine de Twisted Metal et de War of

the Monsters, les développeurs d'incog nous

pondent cette fois un jeu de descente à vélo. On ne peut pas dire qu'ils ne donnent pas dans la diversité. Alors que l'on pouvait s'attendre à un jeu

de seconde catégorie, les créateurs ont en fin de

compte fourni un travail tout à fait respectable. Au

final, on se retrouve avec un titre très bien rythmé

qui permettra à tous les amateurs du genre de pas-

ser un bon moment. Dès les premières minutes,

on aperçoit l'évidente influence de SSX. On dévale

les pentes à fond les ballons en tabassant ses adver-

saires, le tout avec une énorme liberté de déplace-

ment. En effet, les pistes, au nombre de 24, sont

d'une longueur hallucinante. La plus courte d'entre

elles ferait rougir n'importe quel autre jeu de course. Mieux encore, on dispose d'une multitude de che-

mins possibles. Pas la peine de suivre bêtement un sentier, on peut prendre les devants et couper à

travers les arbres, roches ou je ne sais quoi d'autre.

Les sauts de dizaines de mêtres de hauteur permettent d'enchaîner les figures très complexes.



Les riders sont tellement extrêmes qu'ils



Certaines surfaces peuvent être grindées Mais hélas, ça ne sert pas à grand-chose

#### Descente en enfer

Bien sûr, un système de tricks est aussi intégré mais celui-ci se révèle toutefois peu pratique à utiliser à cause d'un placement des boutons pas très optimal. Néanmoins, il sera indispensable d'enchaîner les figures afin de récupérer le pognon qui vous permettra d'acheter un meilleur équipement, mais aussi pour faire grimper la jauge d'adrénaline qui rendra vos coups plus efficaces. Ainsi, un biker surmotivé utilisera ses pieds ou même sa hanche pour frapper ses adversaires au lieu de se servir simplement de ses mimines. En termes de modes de jeu, le titre s'en sort plutôt pas mal, même si ça ne donne pas dans l'originalité (surtout le mode Carrière qui se termine en 2 heures maxi...). Enfin techniquement, si l'aliasing est tout de même présent, il faut saluer la fluidité du titre qui est exemplaire en toutes circonstances. En résumé, sans casser des briques, Downhill Domination est un bon petit titre marrant par certains aspects, même s'il est loin d'être exempt de défauts

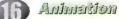
### Notes



Laliasing est bien présent, les modèles physiques ne sont pas top mais globalement le reste tient la route

#### Esthátigua

La modélisation des divers persos est carrément de mauvais goût, mais les décors rattrapent le tout.



Le frame-rate est super regulier. Pas une once de raientissement

#### Maniabilité

Le système de tricks n'est pas vraiment ocatique

#### Sous

La bande-son rock'n roll donne la pêche mais les morceaux ne sont pas géniaux

#### Durée de vie

La mode Carrière se termine et les modes supplémentaires n'apportent pas grand-chose.

#### Phys

La longueur des courses. Le frame-rate constant.

#### Moins

Le systeme de tricks



#### Morra d'intérét

#### Plus Ioin...

Agnes ve succes ne la sene des Twisted Metal Incognica Studio s'est fair racheter par Sony America Depuis ils ont developpe book eux War of the Monster es a présent Downbill Domineson distribue par Codemasters en Europe

#### fiche technique

Du coup, on prend pas mal de plaisir

Editeur ueveloppeur Non- de joueurs Hysaux de difficulté difficults. Bundhu+ abre de courses Sperki wiste sur

Codemasters Incog Inc. (Etats-Unis) Course de vélo 1 a 4 Sauvegardes [123 Kb]

Heu... rien Rien d'autre

L'avis d'Angel

ne des cultures o markeus auf angueus content le tare asse L'on centroles mai de plaisir à dévaler les centes à fond. Ne ablite bançaie et une certaine fedeut dans le maissann mon



L'avis de Teck

Angel a naisan de saluer l'honnetete de la realisation, ainsi que d'enoncer les points positifs qui emaillent ce titre. En ce qui me concerne, Downhill Domination m's profondément ennuys. Les descentes soot certes longues et pêchues, mais je n'accroche pas... Question de goût.

## Vous avez un problème ? Nous avons forcément la solution !



## Et ne repartez pas sans cadeaux!

Gagnez des jeux vidéo, des consoles, des lecteurs DVD, des téléphones portables, 160 €/semaine...

## Toutes les sorties européennes

Seulement deux petites pages de Zappings, ca faisait un moment qu'on n'avait pas vu ça. Quand je vous disais que c'était une grosse période de disette ! En plus, le niveau n'est franchement pas reluisant. Un seul des huit jeux étalés sur ces deux pages dépasse la moyenne i Félicitations à Armed & Dangerous, donc, qui, grâce à son humour truculent, s'octroie la première place chez les derniers de la classe Voici d'ailleurs une petite moyenne générale avant de vous quitter 3,875/10. Enjoy, folks !

## 007 Quitte ou Double

Infiltrer divers endroits du globe pour récupérer des documents. Exercer de la pseudo infiltration pour surprendre d'innombrables gardes, avec un système de combat en face à face qui manque singulièrement de punch. Effectuer des courses poursuites en bagnole sur un air de Spy Hunter en balancant de l'huile sur la route et des missiles sur ses poursuivants. Un trip old school agréable, mais très court! Utiliser les gadgets de James, discuter avec Q et M afin de boucler les 8 petites missions et réfréner un bâillement. Bon, bah ce n'est pas folichon tout ça ! Le tout manque sérieusement de suspense et de classe, le genre d'attributs que l'on attendrait du plus célèbre agent de sa gracieuse majesté!



tear : Electronic Arts Game Boy Advance

## Dangerous



On sent cash la patte des auteurs de Giants: Citizen Kabuto. Un humour à pleurer de rire et de l'action, encore de l'action et toujours de l'action. C'est graphiquement pas trop mal, mais côté fluidité d'animation, j'aurais tendance à dire que ce n'est pas ça. Quant au gameplay, on dénote une linéarité totale. On avance, on tire dans le tas et ca explose. Parfois, la muse de la variété se penche sur ce cas et permet de changer un peu de phase. Hop, on se retrouve dans une tourelle. Hop, un jetpack. Du déjà vu avec Giants tout ca. Le pire vient de la maniabilité bien trop rebutante, surtout lorsque l'on tente tant bien que mal de viser. Et comme par hasard, c'est la mort. À acheter pour les cutscenes plus que pour le jeu.

Plume



### Armed & - Dance Europe

La muuuusiiique... oui, les jeux d'muuuusiliique! Après l'ambassadeur DDR, le décevant Star Academy et le limité EyeToy Groove, Dance Europe tente l'expérience « move your body ». Nouveauté, les danseurs numériques devront ici compter avec non pas 4, mais 8 directions ! Petit souci, les flèches arrivent à la vitesse de la lumière du fond de l'écran, avec un effet 3D pas toujours très lisible pour les kids. La difficulté grimpe alors artificiellement et on finit par s'emmêler les pinceaux. Un avis partagé par ma petite cousine de 10 ans pourtant cœur de cible du « produit ». Dommage, car avec ses modes Aérobic, Karaoké (le pack tapis + micro est à 99 euros !) et la présence de 15 funky-girly-tubes (Alizée, Lorie, Junior Senior, Sophie Ellis Bextor, etc.), Dance Europe possédait de sérieux arguments. Trop dur!

Gollum



#### Gotcha Force

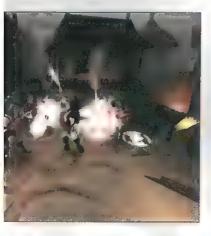


Il paraît que ce Virtual On à la sauce Transformers et Digimon est destiné aux mômes. Je sais donc à qui s'adresse ce zapping. Les enfants, ne soyez pas idiots. Ce sous-produit développé en douce par les stagiaires de Capcom n'a rien pour lui. Des aires de combat vides, ternes et dénuées de détails. Des borgs (robots) qui possèdent autant de polygones qu'un dé à six faces. Le gameplay est digne de... euh... rien du tout en fait. On saute n'importe comment en essayant de viser tant bien que mal, la caméra étant pour beaucoup dans 'incompréhension générale. Le mode Histoire est d'une lourdeur incommensurable et d'une maiserie que Lorie elle-même reconnaîtrait sans sourciller. Bref, c'est une sacrée daube.

Plume



## Barbarian's Blade



Difficile de ne pas opposer Kaan Barbarian's Blade et Maximo vs Army of Zin. Un duel malheueusement déséquilibré tant le titre de lapcom pourfend avec une aisance déconertante la nouvelle création d'EKO Softvare (le sympathique Gift, le moins convainant Woody Woodpecker). Là où Maximo ropose quelques idées originales et une éalisation maîtrisée, Kaan fait dans le eatem all 3D ultra dépouillé. Ici, le game-

play se trouve réduit à sa plus simple expression : je tape, je cours, je tape. Les combos s'illustrent par une effroyable sécheresse, tandis que le design et les réactions de vos ennemis traumatiseraient un aveugle. Bande-son pitoyable et rythme apocalyptique achèvent de faire s'évanouir toute trace de plaisir éventuel. La comparaison avec Maximo ne pardonne pas...

Gollum

fultour Breamcatcher Machine PlayStation 2

### Mojo!



Un casse-briques n'a pas besoin de mille et un atours graphiques pour happer le joueur. Son système se doit d'être simple, sa prise en main intuitive et il doit proposer une impressionnante marge de progression. C'est donc en tentant de reprendre ces éléments que Mojo ! débarque sur PS2. Vous dirigez une petite bille capable de changer de couleur et de posséder ainsi des pouvoirs particuliers. Super, sauf qu'ici la sauce ne prend pas. Jouabilité stressante, gameplay répétitif à outrance et challenge peu inspiré (on prend une couleur, on casse les cubes de la même couleur, on prend une autre couleur, on fracasse les cubes correspondants, etc.). Mojo! n'a rien d'addictif. Malgré ses nombreux modes (4 joueurs, éditeur de niveaux), le titre crispe plus qu'autre chose. Même à 30 euros, cela reste encore dix fois trop cher...

Gollum

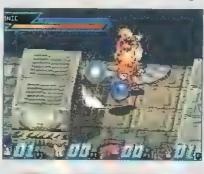
filter : Oreamcatcher machine : PlayStation 2

#### Sonic Battle

Tiens, encore un Sonic. Ici, néanmoins, il ne s'agit plus de plateforme comme on en a l'habitude,
mais de baston pure et dure. Étonnamment d'ailleurs, le jeu est en 3D, une
petite performance pour la GBA. En
revanche, on ne peut pas vraiment dire
que les combats soient super intenses.
Bien que l'on dispose de pas mal de coups
spéciaux, la plupart du temps, il suffit de

matraquer le bouton pour pulvériser son adversaire. De plus, le placement des coups se fait de manière assez fouillis. En fait, il paraît clair que le titre est plutôt réservé au multijoueur en link. D'ailleurs, à ce titre, on dispose de mini-jeux qui apportent un peu de variété et permettent de sortir de la routine belliqueuse. Bref, sans être un flop, Sonic Battle n'a pas vraiment assez de consistance pour accrocher le joueur.

Ange



Editeur : THO

Earne Bey Advance

## Le Soulèvement des Machines

Est-ce que quelqu'un pourrait allumer la lumière, s'il vous plaît ? Histoire d'y voir un peu plus clair dans ce jeu... Ok. Non, parce que là, il fait vraiment sombre et je n'ai pas bien compris... Attendez, il s'agit d'un énième FPS ultra basique enrobé à la sauce Terminator. On incarne le T-800, enfin, on essaie de le diriger parce que ce n'est pas une mince affaire. Maniabilité sensiblement mal réglée, graphismes ultra sombres et pas variés. et vas-y que je ramasse un flinque et que je dégomme toutes ces satanées machines. Mouarf, pas vraiment passionnant. Tiens, il y a une démo jouable du futur Terminator 3 : Redemption ıncluse. Mais est-ce que ça peut bien intéresser quelqu'un au fond ?

Karine



faiteur : Atari









Patchez-moi le ballong!
Les fans de PES3 sur PC n'ont pas tardé a se manifester. Une bande de pros maniaques du bullon rond a asosideveleppé un gros patch qui purum) d'obtenir non seulement

des équipes (clubs
at internationales),
mais également
une mise à jour globale
des transferts
de la saison 2004, avec,
tant qu'à faite, les vrais

www.proevolutionline.com.

Fest toujours
La guerre
Attention, attention, sa
sortie est imminente l
ie paue de Scioner,
e prochain soft
de combat monum
développe par les
Teutons de chez Wings
Simulations Résolution
axe multipauar, il nous
memetra de piloter tout
un tas de véhicules
et offrira des cartes
gigantesseues, poi les
récoins et les toutées
offrences seront
indispensables pour
sunvivireipus de cinq

reparlera surement

Deux pages un peu spéciales ce mois-ci, presque entièrement dédiées au gros jeu PC du moment. Bon ok, c'est vrai, ce n'est pas dispo chez nous et en plus, c'est sorti depuis novembre aux US, et est dispo sur PS2 depuis des lustres au Japon. Mais bon, un MMORPG requiert un peu de temps pour livrer ses secrets. Alors, après pas mal de nuits blanches, voici FFXI Online.

## Le-jeux PC du mois

## FINAL FANTASY XI ONLINE Mon royaume pour un chocobo

EDITEUR : SQUARE ENIX . GENRE : MMORPG . PRIX : ENV. 80 EUROS + ENV. 10 EUROS/MOIS

your heart, draw your sword and banish the evil forever. Do not leave your companions. Do not abandon the battlefield may this battle last a year. Do not fear death for it is not the end. It has not yet come. It is not a task that has fallen upon you, it is your duty. Fight for the ones you love, fight for your country. Wield your sword. In your hands lies the victory. In your courage lies the future of your kind. » Mon imagination. J'aurais aimé entendre cette diatribe dans la langue de Vana'diel, les laisser m'emporter dans la bataille. J'aurais aimé les entendre de Bethor alors qu'il s'élançait. Bethor... De la race des Galka. Une force de la nature comme tous ceux de sa tribu, énorme, poilu... un guerrier dans toute sa splendeur... d'une stupidité évidemment affligeante, mais capable d'en-

'assaut débuta. « Battle with your heart, draw your sword les muscles, rien dans la tête. Bethor, and banish the evil forever.

Do not leave your compa-

Voilà trois bonnes semaines que je parcoure Vana'diel. Enfin... les régions que la peur ne m'empêche pas d'arpenter. À la différence de Bethor, j'ai pris les traits d'une Mithra, une femme chat d'une agilité stupéfiante, d'une grâce féline irrésistible. Ninja, voilă ce que je serai, voilà ce à quoi je me destine. En attendant, j'excelle dans l'art de la magie rouge. La plus polyvalente des magies disponibles dans cet univers. Me voilà capable de guérir ou de prodiguer divers enchantements à mes compagnons, tout en lançant des sortilèges d'affaiblissement, ou de partir au contact prêter main-forte à mes compagnons « tankers ». Vu la bataille qui s'annonce, cette polyvalence ne sera pas de trop... Depuis

quelques heures, la ville de Windurst est en ébullition. Des moogles sillonnent le royaume pour faire part d'une bien étrange nouvelle : une dizaine d'arbres offerts l'année passée par les sages Taru sont devenus fous et menacent la tranquillité des plus grandes villes. Toutes les forces combattantes du royaume s'unissent en





vue de la menace. Même les Tarutarus, les plus petits des êtres du royaume, se joignent à la bataille.

Car ils l'ont promis. Les Dieux de Vana'diel, en suprême récompense à cette épreuve de courage, nous doteront d'une faculté jusqu'alors un don des seuls grands mages : le voyage instantané. Vu le temps que prennent les déplacements dans cet univers, des téléporteurs ne seraient pas un luxe. Je préfère penser à mon chocobo, mon fier destrier qui m'attend après la bataille.

Notre groupe de six personnes constitué, nous nous mettons en route. Les environs de Windurst sont pour le moins bucoliques. De grandes étendues verdoyantes sillonnées de rares récifs montagneux où s'agite une faune bigarrée et hostile. À six, les déplacements sont bien plus sûrs et vu notre expérience, bienheureuse serait la créature qui pourrait sortir triomphante d'un affrontement contre nous! Mais la menace que nous voyons se profiler au loin semble sans commune mesure avec celles que nous avions affrontées iusqu'alors. Un arbre gigantesque couronné de guirlandes et de boules multicolores piétine allégrement une trentaine de combattants qui s'efforcent d'entailler son écorce! Renseignements pris, ces guerriers sont déjà là depuis plus de trois heures et la créature semble à peine souffrir de leurs coups répétés !

En bons bûcherons galvanisés par la perte de leur frère, notre groupe se met au labeur. Les coups de hache, de griffes, d'épée à deux mains sont appuyés par les sorts de poison, de terre ou de boule de feu de nos magiciens noirs. Les magiciens blancs s'activent à guérir les plaies des plus touchés ou à ressusciter les guerriers tombés un peu tôt. Je m'efforce tant bien que mal d'affaiblir ce résineux. Mais tout cela semble aussi efficace

qu'un coup de dague dans le flanc de Leviathan. La vie de notre adversaire n'a bougé que de quelques pixels et pour couronner le tout... le voilà qui disparaît! « Twinkling Treant en vue près du lac! Aux aaaaarmes! » Groggy par notre premier quart d'heure de combat, nous nous remettons en route le cœur lourd, mais notre arrivée sur le nouveau terrain de bataille nous redonne espoir. De nouveaux groupes se sont joints à notre quête éperdue. Six heures. Il nous aura fallu six heures pour traquer et enfin venir à bout de la bête. Six heures de jeu en collectivité avec des gens de toutes nationalités, américains, japonais, suédois ou bulgares, pour éradiquer l'un des dix arbres de l'animation que Square Enix a mis en place pour célébrer la nouvelle année sur les différents serveurs de Final Fantasy XI. Un épisode bien loin des mièvreries des derniers Final

honte, tellement il est beau et abouti. sont DAOC, EverQuest ou Ultima Online. Un bon gros monument qui, s'il ne réinvente pas grand-chose puisqu'il emprunte à chacun de ses parents le meilleur, n'en demeure pas moins incontournable par l'ingéniosité de son système de combat qui gratifie les actions réalisées en concertation, sa foultitude de quêtes, ses métiers, son artisanat, son étendue et la qualité de ses graphismes. Mon mois gratuit touche aujourd'hui bientôt à sa fin et je peux vous assurer que je suis enfin réconcilié avec cette saga. Ne reste plus à Square Enix à avoir l'intelligence de nous sortir ce bijou en France.

Il est temps pour moi de monter mon chocobo pour de nouvelles aventures, </wave>

sur console, qui peut faire pâlir de les monstres du MMORPG PC que





censés supporter deux manettes mais qui ne les gèrent pas correctement. Procurez-vous plutôt le nouveau Super Dual Box (sur liksang.com, par exemple) qui reste

une valeur sûre.

Méfiez-vous, certains

revendeurs proposent

mauvaise qualité qui sont

des modèles de



# BONNEZ-VOU au lieu de 60.50€', soit 3 numéros gratuits !

À renvoyer accompagné de votre réglement dans une enveloppe affranchie a Joypad - BP 50002 - 59718 LILLE CEDEX 9

OUI, je mabonne pour I an (il nºº) à JOYPAD, pour 39,90 € au lieu de 60,50 € solt 3 mois de lecture gratuite. Je joins mon réglement à l'ordre de JOYPAD par :

JP488

Chèque	bancaire
--------	----------

	шш	للللا	Expire le : LLLI IL	<u>.</u>
Nom :				

Code postal: LLLLLL Vile:

Date de naissance : LLLI LLLI ELLI Téléphone : ELLI (LLI LLI LLI ELLI

Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs) :

• Prux de vanté das magezines chez votre marchand de journeux. Offre velable jusqu'ai, 30 avril 2004 en France métropolitzane. Tent stranger nouls consulter au 03 28 38 52 38 ou par e-mail abonnemenssypadigécie. Fr. Conformément, à la un Informatique et Liberté du 6 anner 1978 Unit 2701, vous disposer d'un mord d'accès et de recificabor des conforés vous concernant, en éconard, à notre sége social. Par notre informédians vous pournez récevoir des propositions d'entreprises partienemes. Si vous ne la soutraitez pas, cocher et case survivate. Li



## Les par Keem Kong

Vite. Il me lant con biagne pourrie la, je suis gram a la bourre ! Fuh... G'est Zangiel qui croise Dalshim, co train de porter un sur de riz. N'a méchamment faint el domando au maigrichon de lui préparer un plat indica, un true typique de chez lai. Cantre l'envoie balader en lui disant : « Non, va le faire toi-même. To vois pas que le suis en pleine seance de museu. là 7 En plus. i'ai ta Yuga Flame ! »... Ok, je surs mais mno pote aussi, c'est lui qui m'a soutfle cette blaque foirense. . .

#### ARMED S DANGEROUS



Version:

#### TOUT DANS LES MAINS

Pour jouer à tous les niveaux, sur l'écran des codes, effectuez la séquence qui suit : Y, Blanc, Noit, L, A, R, R, Y. Pour voir toutes les cinématiques, sur l'écran des codes, effectuez la séquence qui suit :

L. Y. Noir, E. A. Y. Qu'ils aiment les Panzani
ou pas, éputez vos amis avec ce code. Vous pourrez apprendre par cœur les vannes pourries de ces vidéos et leur offrir un one man show mémorable. Je devrais peut-être m'en inspirer pour la biague du mois, sans déc'...



#### RIEN DANS LA TETE!

Pour avoir les grosses têtes, sur l'écran des codes, effectuez la séquence qui suit : L. Noir, B. Blenc, Blanc, B. Noir, L. Pour avoir de grosses mains, sur l'écran des codes, effectuez la séquence qui suit :

R. Blanc, X. L. Blanc, R. R. Y. Pour mettre des
tartes thermonucléaires à ceux qui vous ont pris
la tête, rien de tel que d'avoir des paluches dignes
de celles du Big Foot! Pour avoir de gros pieds, sur l'écran des codes, effectuez la séquence qui suit : R. Blanc, Y. A. L. B. Blanc X.



#### THE PROUDUZE DANS L'ERAS

Pour remplir sa barre de vie, sur l'écran des codes, effectuez la séquence qui suit : Pour taire le plein de munitions, sur l'écran des codes, effectuez la séquence qui suit : Noir, B. A. R. R. A. L. Noir. Être à court de cartouches, c'est ballot. Surtout devant des trolls louches et d'autres mongolitos. Bref, ne faites pas la fine bouche et mémorisez ce cheat maousse

#### Chear Menu Enter cheat code

ORDING A POLIT C DES ED

#### LES DOIGTS DANS LE NEZ

Pour être invincible, sur l'écran des codes, effectuez la séquence qui suit : K. X. X. R. A. L. L. L. Laissez vos ennemis se fatiguer et vider leur chargeur sur vous, vous ne craignez rien. Une fois qu'ils n'auront plus de ressources, à vous la gloire et les femmes, mais surtout la victoire sans état d'âme!

Pour obtenir les munitions infinies : sur l'écran des codes, effectuez la séquence qui suit :



#### LES PIEDS SUR TERRE?

Pour activer le God Mode, sur l'écran des codes, effectuez la sóquence qui suit : Y, A, B, X, B, A, A, L. Non fronchoment, ne me tentez pas, ja risque de faire un mauvais jeu de mots et m'attirer les foudres d'institutions

Pour activer le code Topsy Turvy, sur l'écran des codes, effectuez la séquence qui suit :

. Ovais, non, à part vous parler de Newton, de sa pomme et de sa fameuse loi de la gravité, je n'al clairement rien à vous dire. En plus, ce code n'a rien à voir avec tout ça! Bref, quand on est en manque d'inspi'...



#### AMPED 3



Machine: Version :

#### THE POPE

Dans le menu des cheats, entrez les codes suivants (ils disparaîtront en cas de réussite):

: toutes les pistes sont glacées. C'est Holliday on Ice!

: tous avez accès à tous les parcours.
: tous les persos sont déverrouillés.
: dirigez un lapin rose!
: vous ne chuterez jamais.
: votre perso devient plus véloce.

: la gravité étant plus faible,
vous restez plus longtemps dans les airs.
: toutes les stats sont au maximum.
: il sera impossible de se cogner contre les autres joueurs.

: toutes les vidéos sont

débloquées.

: vous effectuez bequeoup plus

de rotations.

, vous désactiverez les codes. En tapant

#### Anicker asides

#### HeChests/ 1231567590 a respond FIL Wort, maj. 1 1 m n o p. y C S U Symbolus W W X 9 2 Antouratt. Accents Espace ca | kalifori Lata Loriacoi cuivous

patienter (Pilitian











#### LE SEIGNEUR DES ANNEAUX LE RETOUR DU ROI

**Machines:** PlayStation 2, Koox et GameCube Version: Englishme

#### AVANT-PROPOS

Les codes sont écrits pour la version Xbox. Si vous jouex sur la version PS2, il suffit de remplacer les touches :

Pour les joueurs sur GC, voici les équivalences :

Vous devez effectuer ces manipulations après avoir mis la pause durant le jeu. Gardez les deux gâchettes maintenues (les quatre sur PS2) et tapez la séquence désirée. À noter que vous pouvez accumuler les bonus.

#### 1 000 POINTS D'EXPERIENCE SUPPLEMENTAIRES

Gundolf: B. Y. haet, bos. Aragorn: hout, X. Y. A. Legolas: A. Y. haet, A. Gimli: J. J. Y. A. Frodon: bas. Y. haut, has. Som: Y. A. has, A.



#### RITEINDRE LE NIVEAU SUPERIEUE

NIVEAU 2: Gandalf: Aragorn : Legolas : Gimli : Frodon : Som: Merry: Pippin: A. X. A. bas.

NIVEAU 4: Gandalf: V Aragorn : Legolas : Gimli : V Fredon: V Sam : hout, Merry : Pippin :

Faramir : 📑



NIVEAU 6 : Gondalf :

Aragorn:



NIVEAU 8:

NIVEAU 8:
Gandalf: B, X, bas, bas.
Aragorn: haut, X, Y, haut.
Legolas: X, haut, haut, bas.
Gimli: II B, bas, II
Frodon: B, B, bas, bas.
Sam: IIII
Merry: bas, Y, A, X,
Pippin: X, haut, haut, B.
Faramir: B, bas, bos, bas.

#### **CONTRÔLER LES AUTRES PERSONNAGES**

Fredon: B. X. X. A.

Merry (sur Xbox uniquement):
Pippin (sur Xbox uniquement):
Faramir (sur Xbox uniquement):



#### DIVERS CODES

Voir toutes les interviews (sur Xbox et GC uniquement) : A, X, A, haut. Faramir récupère ses munitions (sur Xbox uniquement) : 1/ 1/2017, 1.4.4.





Ce mois-ci, certains événements marquants viennent encore ébranler le magazine. Pas de mystère, Angel et Julo ont décidé de nous quitter pour prendre un peu de vacances et embourgeoiser leur mélanine. Pour ceux qui restent, c'est teint blafard et surmotivation à l'horizon. Tout simplement car nous allons bientôt vous dévoiler un gros projet qui nous tient à cœur depuis notre enfance. Joypad n'est pas un magazine figé, il évolue. En gros, c'est un mag avec des morceaux de vie intrinsèque à l'intérieur qui s'apprête, dans les mois à venir, à vous surprendre... pour le meilleur, rassurez-vous. C'est une certitude, 2004 sera l'année du renouveau. Taco taco, mais surtout suco suco à vous !

#### ISHTWISE IN BRIDERY

#### Acte i

La nuit étend son noir manteau sur Levallois-Perret telle mamie Huguette plaçant d'un ample et majestueux geste la beile nappe du dimanche sur une table bien vernie. Ne fa sant pas exception, les locaux des éditions Future ne tardent pas à se voir à leur tour plongés dans les ténèbres. Pour certains cependant, une longue journée s'apprête seulement à commencer Chez Future justement, les dernières lumières s'éteignent et Il n'y a bientôt plus âme qui vive... si ce n'est à l'étage de la rédaction de Joypad. En effet, si l'obscurité y a également pris ses quartiers, il n'en reste pas moins qu'une réelle effervescence règne dans le couloir menant à l'ascenseur. Immobiles, invisibles, aux cauets, d'indistinctes créatures ont l'air d'attenare quelque chose - ou peut-être estce quelqu'un — avec une impatience confinant à la folle. Semblant non pas profiter du noir ambient pour se d'assimuler mais davantage faire partie intégrante de celui-ci, comme si les ténèbres en avalent accouché dans un accès d'inconscience, ces êtres pour le moment anonymes n'en finissent pas de fixer les portes de l'ascenseur de leurs veux d'un mauve phosphorescent. Tendues comme des peaux de tambours, griffant le sol et les murs, grinçant des dents et laissant échapper par instants ce qui s'apparente plus ou moins à un sifflement reptilien, ces choses qu'il convient raisonnablement d'appeler monstres ne paraissent guère en mesure de contenir leur rage encare bien longtemps... Pour leur bonheur, la machinerie élévatrice se fait soudain entendre et les chiffres turnineux des étages défilent enfin : l'heure semble venue. Lentement, la cage d'ascenseur s'achemine vers sa destination, précisément l'étage qui nous intéresse, à n'en pas douter. Les créatures, au nombre de six. redoublent d'excitation, prêtes à bondir sur le ou les occupants au moment même où les portes s'ouvriront, promettant propablement ceux-cl à une mort certaine. Quelques secondes s'écoulent encore puls l'engin s'immobilise, un rai de lumière s'échappe de l'écrin d'acter, le temps semble se suspendre.. Le DesTin est en marche. Ouverture... L'un des néons éclairant l'ascenseur faisant défaut, seule une silhouette, unique, se dévoire à la vue des bêtes surexcitées, elles-mêmes fort faiblement éclairées par la lueur nouvellement venue. Pour le moment, rien ni personne ne fait le moindre geste ; l'ombre dans l'ascenseur, grande et mince, semble avoir, par sa seule présence, calmé les ardeurs des actuels résidants des lleux. À l'autre bout du couloir, une écrevisse, invisible jusqu'alors, observe la scène, impassible

#### Acte II

L'affrontement est non seulement Inévitable mais à présent Imminent, l'inconnu mettant déjà en branie sa formidable musculature en vue d'un combat probablement aifficile. Les créatures de l'ombre ne s'y trompent pas et décident de prendre les devants ; dans un même élan, elles se lancent toutes en drection de l'ascenseur, révélant par là même leur hideuse apparence à mesure qu'elles se rapprochent de celui-ci. D'un noir obscur reléguant la couleur de l'ébène au rang de vague gris foncé, les bêtes infâmes affichent un corps archisec et noueux, leurs membres grêles ainsi que les minces et longs filaments jaillissant de leur crâne. On airait

des iguanes. N'étant pas disposé à attendre docilement qu'on lui fasse verser le premier sang, l'inconnu bondit hors de la cabine avec la vélocité et la grâce d'un Patrick Dupont surgi du fin fond des âges, fouettant l'air de sa longue chevelure de Jais Le contact est brutal : deux Iguanes se retrouvent au tapis à la suite d'une double « corde à linge » magistralement administrée ; les quatre survivants, soudain encouragés à la prudence, encercient leur adversaire, nourrissant toujours l'espoir de bénéficier de teur nombre. Tous les bell gérants sont à nouveau figés, dans l'attente de la faille, de l'erreur de jugement qui saura leur profiter. L'un des bestiaux, n'y tenant visiblement plus, se rue à l'attaque... pour se voir accueilli par un monstrueux coup de tatane : 3-0 L'inconnu, profitant alors de la stupeur régnant chez ses assaillants, ôte ses tongs à la vitesse de l'éclair et les tance tels deux shurikens de cuir... Deux têtes au regard couleur lavande, à présent éteint, roulent au sol. L'unique rescapé du carnage, conscient de la brusque dégringolade de son espérance de vie, tente de prendre la fuite, démarche bien vite entravée de manière définitive par une pince rageuse L'écrevisse aperçue tantôt se rappelle ainsi au bon souvenir de celui qui n'est maintenant probablement plus un inconnu pour grand monde.

- « Qui es-tu donc ? », demande ce dernier au crustacé lui faisant face,
- « Moi, je suis Améie, et je vais changer ta vie », lui répond le décapode, arborant un sourire carnassier propre à glacer le sang d'un bébé phoque.

À suivre...

LA CREVETTE ET LA PRISE DE L'OURS

AH! AH!



Au taquet, Timothée ZoulouX s'étonne de ne pas avoir aperçu le très exubérant Tetsuya Nomura (chara designer des FFVII à X) sur la photo de famille des créateurs de Final Fantasy XII. Remarquez, rien d'illogique, le gars Nomura est out dans l'histoire! C'est Akihiko Yoshida qui le remplace avec classe. Ça laissera du temps à Nomura pour changer de couleur de cheveux. Facace!

Saut à foi l'atiana, toi venue de la noble toundra pour illuminer notre courrier! C'est avec terveur et des étoiles plein les yeux que tu nous parles d'une vidéo que tu aurais vue sur le Net : un record incroyable où un joueur supra zen finit Super Mario Bros 3 en 11 toutes petites minutes! Oul, c'est beau ... mais c'est faux! Un fake, certes impressionnant, mais de la pure tricherie quand même. La vidéo aurait été enregistrée au ratenti et avec mouit sauvegardes bien foutues. En revanche, ce qui est vrai c'est que le gars en question s'est pris la tête pour apprendre par cœur tous les timings, tous les emplacements de sauts et ça, ça reste ouf! Il mérite donc tout de même un demi-rilispect.!



#### LUDO-NUMÉRIQUEMENT VÔTRE...

Quel talent ! La rubrique « Ludonumériquement vôtre » vous permet, chaque mois, de prendre la parole. Rappel du principe : il vous suffit juste de griffonner fébrilement un petit texte (400 mots maxi !) sur « ce que vous voulez » ! Un souvenir fort lié à un jeu, à son époque, un poème, un coup de gueule, un gros délire (genre le début d'une histoire romancée). Ce mois-cl. nous avons laissé la place à l'œuvre de l'incroyable Falka Alexander Adam, créateur d'un roman d'un genre nouveau intitulé : Joypad vs Le DesTin! Voici donc les deux premiers actes d'une longue épopée « michtique » Ça vaut l'détour...





#### SONY MAÎTRE DU MONDE ?

From : DenDen de Gwada To : redacpad@futurenet.fr Subject : C'est beau, et alors ?

Salut la rédac', j'ai lu que la PS2 avait définitivement gagné la guerre des consoles avec ses 60 millions d'unités vendues. Je suis très content pour Sony et ses bénéfices, mais avec une architecture technique légèrement en dessous de ses concurrentes, les jeux PS2 continueront-ils à satisfaire autant les joueurs ? Pour faire simple, voire simpliste : oui, la PS2 a pris une telle avance quantitative sur ses concurrentes qu'il lui sera impossible d'être devancée sur cette génération de consoles. En somme, pour les patriotiques de la PS2, oui, votre console aura « gagné » la guerre des consoles 128 bits. Mais rien ne sert de fanfaronner, déjà parce que ça ne rime à rien, et ensuite parce que Sony en est conscient : la riposte de Nintendo et de Microsoft s'annonce particulièrement sérieuse. En ce qui concerne la seconde partie de ta question, certains titres à venir en exclusivité sur PS2 s'annoncent tout simplement exceptionnels (Final Fantasy XII, Gran Turismo 4, Metal Gear Solid 3). Les créateurs savent désormais puiser le maximum des capacités de l'Emotion Engine et réalisent de vraies prouesses. Les gros blockbusters devraient donc arriver en 2004 et début 2005. Après, tout est plus flou.

#### LA VIOLENCE DANS LES JEUX

From : Romain Nikemji To : redacpad@futurenet.fr Subject : Utopie ou réalité ?

Salut à toute l'équipe. Je vous écris pour vous faire part de mon sentiment sur les jeux vidéo violents. Notre média favori est touché de plein fouet par cet aspect de notre société et de notre nature. Mais les jeux vidéo rendent-ils réellement les joueurs violents ou agressits? Dans les jeux, il y a plusieurs sortes de violences, plusieurs degrés. Celul du héros qui est obligé de tuer pour sauver sa peau. Tuer des extraterrestres, des zombies, tout cela est finalement assez enfantin et il est débile de croire qu'un joueur réqulier de survival/horror, et autres jeux d'action, pourrait devenir un psychopathe en puissance ! Pourtant, une autre forme de violence me dérange plus. C'est celle où l'on force un joueur à commettre des actes de barbarie gratuits. Ainsi, le tenais à lancer un coup de gueule contre des éditeurs tels que Take 2 et Rockstar qui usent et abusent de la violence gratuite dans leurs titres... uniquement pour faire vendre. Le dernier exemple en date se nomme Manhunt que j'ai découvert par hasard sur la couverture d'un magazine qui mentionnait en blanc sur fond rouge: « Manhunt, une violence inouïe » ! Ce



que j'ai découvert m'a poussé à écrire cette lettre et à dénoncer certaines choses. Je trouve inacceptable que de tels jeux soient en développement. Je suis un fan de jeux vidéo comme vous, et je défends mon média favori contre ceux qui l'attaquent en disant qu'il rend violent. Mais quand de tels jeux apparaissent, je manque d'arquements.

La violence fait vendre, oui. Et inutile de chercher à savoir si c'est moral tout ça, c'est un peu la vie. L'homme est un loup pour l'homme, il aime la violence. Après, on peut « apprécier » sans forcément être violent. Ça a l'air compliqué comme ça, mais c'est de la bio intrinsèque. Certains te traiteront donc de vieux réac'. Nous

préférerons le renvoyer à notre test de Manhunt (Joypad 137) dans un premier temps, puis clarifier une situation dans un second. Tout ce qui est nouveau, tout ce qui attire a été un jour ou l'autre diabolisé. Hier, c'était le cinéma, puis la télévision, puis les Beatles & Co, puis les Musclés (remarquez, pour les Musclés...), aujourd'hui ce sont les jeux vidéo. Preuve aussi que ce média devient si important dans notre société qu'il interpelle ceux qui ne le connaissent pas vraiment. Pourtant, dans le fond, tout est question d'éducation. Le jeu vidéo possède différents visages, allant du sympathique défouloir à l'aventure captivante, voire touchante et non violente, tel le fabuleux ICO... D'autres titres proposent des univers bien plus glauques (Resident Evil, Silent Hill, Manhunt, etc.). Des productions réservées à un public averti, adulte (les normes PEGI devraient être prises plus au sérieux). Oui, voir un gamin de 10 ans s'essayer à GTA est choquant. Aux parents de prendre leurs responsabilités, de s'intéresser à ce qui amuse leurs enfants quitte, si le besoin se fait sentir, à supprimer le divertissement mal adapté. Désormais, et c'est ce qui fait la richesse de notre passion, tous les « jeux » ne sont pas à mettre entre toutes les mains. À chaque âge ses plaisirs. Mais n'oublions pas qu'il s'agit avant tout de « jeu ». Quand j'étais petit, j'avais un flingue à pétard et je tuais mes cousins indiens. Ça ne choquait personne, et pourtant « j'agissais » arme au poing, et non par l'intermédiaire d'un écran! Alors ne confondons pas tout.

#### POUR LES QUESTIONS/PROBLÈMES D'ABONNEMENT

SERVICE ABONNEMENT BP 50002 - 59718 Lille Cedex 9 Tél. : 03 28 38 52 39 e-mail : abonnementsjoypad@cba.fr LES ADRESSES MAIL (COMPLIMENTS OU INSULTES)

Rédaction : redacpad@futurenet.fr • Teckos : teckhao.tea@futurenet.fr Gollum : julien.chieze@futurenet.fr • Karine : karine.nitkiewicz@futurenet.fr

Plume : plume@futurenet.fr

POUR NOUS ÉCRIRE, ATTENTION NOUVELLE ADRESSE

Joypad - Courrier des lecteurs - 101-109, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret

## Joypad mode d'emploi

Chamboulée par l'arrivée de FFXI, la rédac' entre dans une nouvelle dimension. Les « FFistes » élaborent un langage étrange. C'est aussi l'époque des migrations. À l'instar des petits zozios, certains décident de voler de leurs propres ailes. So long folks...

#### MERCREDI 10 DÉCEMBRE

>>>>> 14:30

Pensif, le regard dans le vide, Julo lâche à la cantonade : « C'est fou ce qu'on peut s'habituer à vivre avec son PC en fait, les habitudes que l'on acquiert avec lul... Parce que le mien, là, il vient de lâcher alors que je voulais installer FFXI.»

#### **VENDREDI 12 DÉCEMBRE**

>>>>> 12:28

Julo a réglé ses problèmes de PC. Il s'est lancé à corps perdu dans FFXI. Plume fait également partie de l'aventure, Ils commencent à parler un dialecte space.

#### SAMEDI 13 DÉCEMBRE

>>>>> 15:02

Teck envoie un SMS à Julo : « Je vais m'acheter FFXI ! »

>>>>> 15:03

C'est en fait Karine qui reçoit le SMS : « Ça y est, toi aussi tu as succombé à la secte FFXI ! »

#### >>>>> 15:87

Interloqué, et n'ayant pas conscience de son erreur de destinataire, Teck envoie un SMS à Karine : « Mais comment t'es au courant toi ? »

>>>> 15:12

SMS de Karine ; « Je lis dans les pensées… »

#### **LUNDI 15 DÉCEMBRE**

>>>>> 15:53

Plume, Teck et Julo se racontent leurs dernières aventures en réseau. Teck : « Vous avez fait la quête avec les cornichons ? Et les pendentifs de Yagudo, ils servent à rien! » Julo: « C'est un truc essentiel dans le crafting. Tu peux les vendre. » Karine leur falt remarquer qu'ils commencent à employer des mots bizarres.

#### >>>>> 16:21

« Et c'est bien précisé quand tu lances le jeu : l'univers de Vana Diel est très prenant, n'oubliez pas votre famille, vos amis, c'est ce qui compte le plus ! », iance un lu la hildre.

#### MERCREDI 17 DÉCEMBRE

>>>>> 18:17

C'est l'époque bénie des calendriers qui fleurissent dans les magazines de fin d'année, le genre de ceux qu'apprécient les camionneurs et la gent masculine en général. Angel : « Mareva, j'la trouve trop bien de chez trop bien, tu vois ? » Plume et Juio acquiescent. Angel : « Mais entre Mareva et Uma Thurman, moi J'préfère Uma. » Plume et Juio : « Ah non I Mareva! »

#### **JEUDI 18 DÉCEMBRE**

>>>>> (9 : 20

Alors qu'il tente d'imprimer pour la quatrième fois en moins de cinq minutes le planning de son voyage de presse, Julo scrute dubitativement l'imprimante : « Elle marche pas ou quoi ? » La machine émet pourtant le son caractéristique de l'impression d'un document.

#### >>>>> 19 : 24

Julo se poste devant l'imprimante et demande à Karine de lancer l'impression. Un cri de joie remplit la salle. Julio vient de percer le deus ex machina: « Ah put...! En fait les feuilles elles sortent de l'autre côté! Derrière l'imprimante! » Une belle victoire de l'homme sur la machine qui se produit dans l'indifférence générale...



#### SAMEDI 20 DÉCEMBRE

>>>>> 22:54

Resto japonais dans le XVII<sup>e</sup>, Willow se remémore un voyage de presse effectué avec Julo à Los Angeles : « On était dans l'hôtel le plus hype de L.A. Y avait plein de gens connus mais au'on connaissait pas ! »

#### LUNDI 22 DÉCEMBRE

>>>> 15:40

Notre directeur d'édition fait irruption et demande qui sera présent le 24 décembre au matin, soit un mercredi. Une tête émerge de derrière un écran : « C'est jeudi mercredi matin ? » Il s'agit du très aware Teck.

#### MARDI 23 DÉCEMBRE

>>>>> 12:50

De retour d'un voyage en Angleterre, Karine confirme à Angel la folie Beckham qui sévit là-bas : « Y avait même une émission qui détaillait chaque partie de son corps. Ensuite un mec analysait chaque action de Beckham au millimètre près.» Angel, rêveur : « Ils ont tout compris les Anglais... »

### pas comme ça Angelo, tu le sais bien!» MERCREDI 31 DÉCEMBRE

marchent plus! » Après quelques rugissements dianes d'un matador surexcité, Angel

MARDI 30 DÉCEMBRE

Angel, Aymeric et Karine cherchent la

Porte de Champerret, Avmeric, vénérable

conducteur; « C'est celle-là » Angel, sou-

dain saisi d'un regard doux plein de solli-

citude, lance d'une petite voix fluette :

« Quoi ? LNA, où ça LNA ? » Karine : « Non,

elle est pas là LNA, elle est en Angleterre

avec Julo, L'Ibérique se drape dans sa

dianité pour camoufler ce moment de fai-

blesse : « Le pire c'est que vous allez tout

balancer à Julo et LNA. » Karine : « Je suis

réalise qu'elles n'étaient pas allumées.

>>>>> 21:19

>>>>> 18 : 18

Teck s'apprête à prendre congé et à se préparer pour un réveillon de folie : « Bon ben on se voit après-demain les gars ! » Julo : « Hein ? Pourquoi après-demain ? On travaille pas demain ? »

VENDREDI 2 DÉCEMBRE

#### VENDREDI 26 DÉCEMBRE

>>>>> (7:45

Espagne, terre aride mais férue de rythmes chaloupés. Avec cette modestle innée qui le caractérise, Angel annonce qu'il déchire tout à Donkey Konga: « C'est comme ça.» Le pire, c'est que personne n'a réussi à battre son score: 140 000 points.

#### LUNDI 29 DÉCEMBRE

55555 (5 - 22

Angel se bat depuis une heure contre un PC récalcitrant. La patience légendaire de l'Ibérique est mise à rude épreuve : « Put...! Qui a touché à mon PC bordel? Singstar Pop, le karaoké de Sony, débarque à la rédac'. Plumo et Karine se lancent dans une battle torride sur une chanson d'Avril Lavigne, dont la plastique ne laisse pas Angel insensible : « Aah, J'avals réussi un tricks à 3 500 points là et j'ai pas réussi à le poser à cause d'elle...»

>>>>> 16 : 50

>>>>> (5 : 40

Plume surpasse Karine sur la chanson d'Avril Lavigne et n'en peut plus d'extase. Karine : « Je dois pas avoir le pantalon assez serré pour chanter, J'atteins pas les algus aussi bien que Plumo. »

## he Game very Day



Counter Strike



Le Seigneur des Anneaux Le retour du Roi



Les Sims Permis de Sort

000

56€

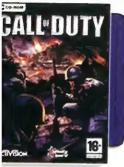


ission Impossible 2 Opération SURMA

57€



Le nouveau volant Cruiser Wheli offre un contrôle précis et des fonctionnalités avancées. Le revêtement caoutchouc et le pédalier compact permettent de piloter confortablement. Les controles de vitesse sur les côtés sont particulèrement utiles pour les simulations de Formule 1. Il dispose de boutons entièrement analogiques avec 256 points de pression et d'un volant tactile et ergonomique pour des heures de jeu confortables. Comp--atible avec tous les jeux de



Call of Duty















WANN DELISEY DOM









